CONSOLE GAMES

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

ΘΕΜΑ
NTSC VS PAL
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!

REVIEWS
- GEX 3D: ENTER THE GECKO
- NEED FOR SPEED III
- 1080 SNOWBOARDING
- NEWMAN HAAS RACING
- CRITICAL DEPTH
- X-MEN vs STREETFIGHTER

PREVIEWS
- MOTORHEAD
- PREMIER MANAGER '98
- GHOST IN THE SHELL

ΠΛΗΡΕΣ REVIEW

PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE

Ατέλειωτη δράση!

ΔΩΡΟ!
ΑΠΙΘΑΝΑ STICKERS ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟΥΣ ΣΑΣ ΗΡΩΕΣ

PLAY THE GAME
- BUSHIDO BLADE
- PORSCHE CHALLENGE
- X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM



HOT STUFF.

SuperBra



ELECTRONIC ARTS™

Επιμέλεια CD-Media Art Dept.

CD media AE Αποκλειστική Διάθεση
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904
e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

Διάθεση Β. Ελλάδος:
ΠΟΥΛΙΑΔΗΣ & ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ Α.Ε.Β.Ε. Νικηφόρου Ουρανού 3 - 546 27 Θεσσαλονίκη - Τηλ.: 55 46 36 - Fax: 55 43 63

PITFALL 3D

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 139 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 6) Απρίλιος 1998



62 1080 SNOWBOARDING

Θα γράφαμε το καλύτερο παιχνίδι snowboarding στο Nintendo 64 κι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια γενικότερα.

56 GEX 3D: ENTER THE GECKO

Ενας ξεχασμένος ήρωας από μία ξεχασμένη κονσόλα επιστρέφει παντοδύναμος!





74 X-MEN vs STREET FIGHTER

Οι κλασικοί πια σούπερ ήρωες τα τσουγκρίζουν με τους Street fighters στη μεταφορά του δημοφιλούς ηλεκτρονικού στο Saturn.

PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑΤΑ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Παναγιώτης Μπερδένης, Σπύρος Παράσχης, Λένα Φέγγου, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας

Number 1 Computers



LAYSTATION & 1 JOYPAD	59.900
LAYSTATION & 2 JOYPADS	65.000
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD	71.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & FORMULA ONE '97	75.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & RACE RACER	74.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & TOTAL NBA '97	74.000
LAYSTATION & 1 JOYPAD & WING COMMANDER III	74.000
LAYSTATION & 1 JOYPAD & MYST & EARTHWORM JIM	79.900
LAYSTATION & 1 JOYPAD & AREA 51 & IRON AND BLOOD	77.500
LAYSTATION & 1 JOYPAD & MEMORY CARD & FIFA '98	89.800
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD & RC LOADED & PSYCHIC DETECTIVE	79.900
LAYSTATION & 2 JOYPADS & MEMORY CARD & FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	105.900

ΤΙΤΛΟΙ PSX

FORMULA ONE '97	14.000
RAGE RACER	13.600
TOTAL NBA '97	13.000
RESIDENT EVIL	13.900
ANDRETTI RACING	12.900
WING COMMANDER III	12.900
WIPEOUT 2097	6.000
STRIKE POINT	9.900
MYST	9.900
ACE COMBAT 2	17.600
ARK OF TIME	18.700
FINAL FANTASY 7	21.200
HERCULES	17.600
LAST REPORT	18.700
MOTOR RACER	18.300
NBA LIVE '98	18.400
NEED FOR SPEED 3	18.500
THEME HOSPITAL	18.200
DIABLO	18.100
DUKE NUKEM	16.000
MAXIMUM FORCE	16.200
AIR RACE	16.900
BLODY ROAR	17.600
TOMB RAIDER 2	18.300
AYRTON SENNA	19.300
FORMULA ONE '97 & TIMONI PERFORMER	37.600
RESIDENT EVIL 2 (U.S.A.)	27.900
GRANT TOURISMO (U.S.A.)	27.900

ΟΙ ΤΙΜΕΣ, ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%, ΘΑ ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ.

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.

Παπαβασιλείου 30, Μαρκόπουλο Αττικής

Τηλ.: 0299-40215

PIXEL Next Generation

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς θυμάστε το αυθεντικό Pitfall, το πρωτοποριακό platform game που είχε παρουσιαστεί για τον Atari το 1982. Εγώ πάντως δεν το θυμάμαι, καθώς εκείνη την εποχή δεν είχα Atari (όχι ότι απέκτησα ποτέ δηλαδή...). Θυμάμαι ωστόσο ότι είχα ξετρελαθεί μαζί του αρκετά χρόνια αργότερα, όταν το Pitfall -ελαφρώς βελτιωμένο- έκανε την εμφάνισή του στα PCs. Τι; Ε, όχι και προδότης, βρε παιδιά, μόνο και μόνο επειδή έχω PC...
Το Pitfall, λοιπόν, ξανακάνει την εμφάνισή του ως Pitfall 3D με σημαντικές διαφορές από την αυθεντική έκδοση. Καταρχήν, τρέχει σε PlayStation και όχι σε Atari (σε τι;). Επιπλέον, ξεχάστε την κίνηση στις δύο διαστάσεις, αφού στην τρισδιάστατη αυτή έκδοση μπορείτε να κινείστε όπου θέλει η ψυχούλα σας. Το PlayStation όμως απέκτησε και ένα δεύτερο εκπληκτικό platform, το Gex 3D. (Μα, όλα τα 3D τώρα βγαίνουν; Τι μανία κι αυτή...) Ο Gex είναι ένα συμπαθέστατο (δεινο;)σαυράκι με πολύ στιλ και τουπέ, που περιπλανιέται στα τηλεοπτικά κανάλια με σκοπό να καταστρέψει έναν μεγιστάνα των media - αυτό βέβαια μεταφράζεται σε διαφορετικούς κόσμους (κάθε κανάλι και ένας κόσμος). Αν μη τι άλλο, το Gex 3D έχει περιπέτεια, δράση, αγωνία και χιούμορ. Πολύ χιούμορ!
Το Nintendo αντεπιτίθεται στα platform του PSX με δύο πολύ καλά αθλητικά παιχνίδια. Το πρώτο είναι το 1080 Snowboarding, ένα άθλημα που έχει αρχίσει να κερδίζει έδαφος και στη χώρα μας. Ωστόσο αυτό δεν έχει και τόση σημασία. Το σημαντικό είναι ότι το παιχνίδι σας επιτρέπει να γευτείτε τέτοιο βαθμό ρεαλισμού που σας τραβά από το μανίκι να παίξετε μαζί του, ακόμα κι αν με το original Snowboarding σας γυρίζουν τ' άντερα. Το δεύτερο παιχνίδι είναι το Nagano Winter Olympics, μία συλλογή αγωνισμάτων παρόμοιων με αυτά που πραγματοποιήθηκαν στην πρόσφατη Χειμερινή Ολυμπιάδα στην Ιαπωνία.
Το Saturn, από τη μεριά του, δεν μένει με σταυρωμένα τα χέρια, αν και το παιχνίδι που ξεχωρίζει αυτόν το μήνα απευθύνεται στην... αφρόκρεμα της διανόησης των gamers. Ο λόγος βέβαια για το Atlantis, το adventure που έφερε επανάσταση στον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε τον (ηλεκτρονικό) κόσμο των games. Η τρισδιάστατη αίσθησή του είναι κάτι το εκπληκτικό.
Μέχρι... νεωτέρας, Καλό Πάσχα!

Γιάννης Πατρίκος

Doom no, Tomb Raider yes

Αγαπητό Pixel N.G.,
Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και ο λόγος είναι ο εξής: Παλιά ήμουν φανατικός οπαδός των Doom-clones μέχρι που πήρα το Tomb Raider 2 και κυριολεκτικά τα "έπαιξα". Η πλοκή του παιχνιδιού, οι περιοχές όπου διαδραματίζεται και γενικά όλο το παιχνίδι με άφησε άφωνο. Επειτα από ένα μήνα συνεχούς παιχνιδιού και αφού στο τέλος το PlayStation είχε αρχίσει να βγάζει καπνούς, το τερμάτισα και συνειδητοποίησα σε ποια κατηγορία παικτών ανήκω. Πιστεύω ότι αυτά τα παιχνίδια αξίζουν μεγαλύτερη θέση από αυτή που έχουν τώρα. Βέβαια, ας μη γελιόμαστε, τα γραφικά δεν είναι τόσο καλά με τα Doomοειδή, αλλά δεν είναι καθόλου άσχημα. Θα ήθελα να μου πείτε αν το Resident Evil 2 αξίζει, καθώς και ποια άλλα καλά παιχνίδια υπάρχουν σε αυτή την κατηγορία. Τέλος, δεν νομίζετε ότι το Final Doom είναι υπερβολικά δύσκολο; Δεν νομίζω να υπάρχει άνθρωπος που να έχει σκοτώσει τον Cyberdemon χωρίς να χάσει καμιά πενηνταριά φορές πρώτα. Αντίθετα, στο Alien Trilogy δεν χάνεις ποτέ από ενέργεια. Αυτά για τώρα. Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και το χώρο του περιοδικού, αν δημοσιευτεί.
Φιλικά,
Deathmatcher

ΥΓ. 1: Ελπίζω να δημοσιεύσετε και τη ζωγραφιά μου στο ειδικό αφιέρωμα που ετοιμάζετε.
ΥΓ. 2: Δεν πιστεύω να σας αρέσει η καινούρια Lara στο τεύχος 137, στη σελίδα 16;

Tomb Raider και Παλι

Φίλοι game-maniacs, γεια σας.
Είμαι ένας νέος αναγνώστης σας (από το τεύχος 136) και σας γράφω γιατί ελπίζω να μου λύσετε μερικές απορίες.
Α) Στο γράμμα των D&C διάβασα πως το "TOMB RAIDER 2" δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn. Επειδή είμαι κάτοχος τέτοιας κονσόλας και από το κατάστημα που αγόρασα το "TOMB RAIDER 1" μου είπαν πως και η συνέχεια θα κυκλοφορήσει για Saturn στο μέλλον, θα ήθελα να ρωτήσω τι από τα δύο ισχύει.

Θα θέλαμε να σας ευχαριστήσουμε για την πληθώρα των γραμμάτων που λαμβάνουμε καθημερινά. Μη διστάζετε να μας γράφετε για οποιοδήποτε θέμα σας απασχολεί σχετικά με τα video games και τις κονσόλες σας, αλλά και κρίσεις για το περιοδικό μας (σας). Θα θέλαμε όμως να σας παρακαλέσουμε να μη στέλνετε ανώνυμα γράμματα.
Μην ξεχνάτε ότι όσοι από εσάς έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να μας στέλνουν τα e-mails τους στη διεύθυνση: pixel@compulink.gr.

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Β) Στο "TOMB RAIDER 1", αν και το έχω τερματίσει, δυστυχώς δεν έχω βρει όλα τα μυστικά. Μήπως είναι δυνατόν να μου πείτε πού και πώς θα τα βρω;
Γ) Διάβασα το PREVIEW σας για το "RIVEN", και οι φωτογραφίες που συνόδευαν το κείμενο με ενθουσίασαν. Είναι πράγματι τόσο καλό και πότε θα κυκλοφορήσει;
Δ) Θα ήθελα να μου πείτε αν υπάρχει κάποιο περιοδικό με αξεσουάρ και games αποκλειστικά για το Saturn και από πού μπορώ να το προμηθευτώ.
Σας ευχαριστώ για το χρόνο σας και για τις απαντήσεις που είμαι σίγουρος ότι θα μου δώσετε. Περιμένω ανυπόμονα τη δημοσίευση του γράμματός μου και των απαντήσεών σας.
Φιλικά,
Κώστας Κρεμανταλίδης
Αγ. Ανάργυροι

Αγαπητέ Κώστα,
Α. Δυστυχώς το Tomb Raider 2 δεν θα κυκλοφορήσει για Saturn ούτε και για N64. Η Sony έχει πάρει την αποκλειστικότητα για το PlayStation.
Β. Το Riven για το Saturn είναι τόσο καλό όσο φαίνεται, όμως ακόμα δεν έχει οριστικοποιηθεί η ημερομηνία κυκλοφορίας του. Μόλις κάνει την εμφάνισή του σε οποιαδήποτε χώρα, θα το μάθετε αμέσως.
Γ. Περιοδικά αφιερωμένα αποκλειστικά στο Saturn υπάρχουν μόνο ξενόγλωσσα.

Χαμενο Pixel

Αγαπητό "Pixel Next Generation",
Εχετε εκδώσει ένα πολύ καλό περιοδικό. Ολα τα άρθρα σας είναι τέλεια, χωρίς υπερβολή. Πιστεύω πως το περιοδικό "Pixel Next Generation" είναι το καλύτερο της κατηγορίας του, ξανά χωρίς υπερβολή. Τα reviews είναι πολύ αναλυτικά και τα hints'n'tips αρκετά. Εχω όμως ένα πρόβλημα: Εχω χάσει το 1ο τεύχος της 2ης περιόδου και θέλω να μάθω πώς μπορώ να το αποκτήσω. Θα ήθελα να βάλετε κουπόνια παραγγελίας παλιών τευχών, γιατί σίγουρα και άλλοι αναγνώστες θα έχουν χάσει ή θα χάσουν κάποιο τεύχος. Και κάτι ακόμα: Εσείς εκδίδετε το "PC Master"; Αν ναι, γιατί δεν βάζετε σε κάθε τεύχος του "Pixel Next Generation" ένα PlayStation CD ή ένα Saturn CD, όπως στο PC Master;
Πιστός αναγνώστης σας,
"Pixelmaniac"

ΥΓ. 1: Εγώ είμαι κάτοχος PlayStation.
ΥΓ. 2: Συγχαρητήρια!
ΥΓ. 3: Πάλι συγχαρητήρια!!!
ΥΓ. 4: Ξανά συγχαρητήρια!
ΥΓ. 5: Συγχαρητήρια σας είπα;

Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια!
Παλαιότερα τεύχη του "Pixel N.G." μπορείς να βρεις στα γραφεία μας (Λεωφ. Συγγρού 44, 2ος όροφος) καθώς και στο κατάστημα της Compupress (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια). Το "PC Master" εκδίδεται από την Compupress. Η προσθήκη CD στο "Pixel N.G." είναι αρκετά πιο πολύπλοκη υπόθεση σε σύγκριση με το "PC Master" ή το "Computer Για Ολους" και δεν εξαρτάται από εμάς. Μόλις βρούμε μια λύση, θα υπάρξει σίγουρα CD.

Παρα Πολλες Ερωτησεις

Αγαπητό "Pixel",
Είμαι αναγνώστης σου από το 123ο τεύχος. Τότε δεν είχα καμία σχέση με AMIGA ή PC, μηχανήματα με τα οποία το περιοδικό ασχολήθηκε κατά ένα μεγάλο μέρος, αλλά ασχολιόμουν με κονσόλες.
Οταν είδα το GAME OVER, δεν σου κρύβω ότι δεν με πείραξε καθόλου γιατί δεν ήσουν το "καθαρό" CONSOLE περιοδικό που θα ήθελα και θα με ενδιέφερε.
Οταν ξαναείδα στο περίπτερο το περιοδικό και πρόσεξα το NEXT GENERATION και την εικόνα με τις κονσόλες πάνω δεξιά, τότε είπα: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΚΑΤΑΛΑΒΑΝΕ ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ. Οταν άνοιξα το περιοδικό, πρόσεξα ότι το ντεμπούτο σας στο χώρο της κονσόλας δεν ήταν καλό, ΗΤΑΝ ΤΕΛΕΙΟ. Ο,τι ζητούσε ο αναγνώστης βρισκόταν εκεί, NEWS, διάφορα θέματα, PRESHOTS κ.ά. Δεν νομίζω ότι θα άντεχαν τη σύγκριση κάποια περιοδικά με το δικό σας και δεν νομίζω να αντέξουν οι αναγνώστες ακόμα ένα GAME OVER, κάτι που απεύχομαι και που δεν νομίζω ότι θα ξαναγίνει.
Τέλος, θα ήθελα κάποιες απαντήσεις γύρω από ορισμένα θέματα:
1) Οι τίτλοι που θα κυκλοφορήσουν σε PLATINUM για το SONY PLAYSTATION ποια διαφορά θα έχουν από τους άλλους που δεν είναι τέτοια;
2) Ποια η διαφορά ενός αναλογικού χειριστηρίου από ένα κανονικό, και τι διαφορά θα υπάρχει αν παίξεις το CROC ή ένα άλλο παιχνίδι με αναλογικό χειριστήριο και όχι με το κανονικό;
3) Τι είναι το ACTION REPLAY;
4) Εχω ακούσει για ένα τσιπ που είναι σαν κάρτα μνήμης, το οποίο μπαίνει στο πίσω μέρος του SONY PLAYSTATION και σου επιτρέπει να βλέπεις όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού που έχεις βάλει (το παιχνίδι χρησιμοποιεί κωδικούς και όχι κάρτα μνήμης). Αληθεύει;
5) Γιατί δεν δημοσιεύετε έναν οδηγό στρατηγικής για το καλύτερο παιχνίδι πρώτου προσώπου, το EXHUMED;
6) Το RIVEN στο P.C. θα κυκλοφορήσει σε 5 CDs. Σε 5 CDs θα κυκλοφορήσει και στο SONY PLAYSTATION;
7) Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα ένθετο με θέμα τον υπερπλήρη οδηγό στρατηγικής (παράσταση οχημάτων-κτισμάτων-στρατιωτών-αεροπλάνων-πλοιαρίων κ.ά. και των 2 πλευρών) για το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής, το COMMAND AND CONQUERT-RED ALERT;
Τελειώνοντας, δεν θα πω ότι σας

κούρασα με το γράμμα μου, αλλά ότι σας έδωσα μια ευκαιρία να μεγαλώσετε την αλληλογραφία.
Φιλικά,
Δημήτρης

Αγαπητέ Δημήτρη,
Ολη η ομάδα του περιοδικού κάθε μήνα προσπαθεί να σας δώσει μια πλήρη και αντικειμενική παρουσίαση της αγοράς των video games. Σίγουρα υπάρχουν κάποιες ατέλειες που σας υποσχόμαστε ότι θα διορθωθούν στο προσεχές μέλλον. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου:
1. Οι τίτλοι Platinum της Sony είναι στην ουσία επανεκδόσεις των καλύτερων τίτλων για PlayStation σε χαμηλές τιμές. Η σειρά Platinum θα περιλαμβάνει τους τίτλους: Adidas Power Soccer, Die Hard Trilogy, Pandemonium, Destruction Derby 2, Ridge Racer Revolution, ISS Pro, Soviet Strike και Soul Blade.
2. Το αναλογικό χειριστήριο είναι πιο ακριβές και ανταποκρίνεται καλύτερα σε όλες τις κινήσεις. Παιχνίδια που απαιτούν χειρισμό ακριβείας "παίζονται" καλύτερα με αναλογικά χειριστήρια.
3. Το Action Replay είναι ένα cartridge που περιέχει συνήθως κωδικούς για τα περισσότερα παιχνίδια, έτσι ώστε μπορούμε να έχουμε άμεσα απεριόριστες ζωές, όπλα, χρόνο κ.λπ.
4. Αλλο πράγμα το chip και άλλο το cartridge. Το Action Replay της Datel αποτελεί κλασικό παράδειγμα.
5. Είναι σχετικά παλιό παιχνίδι και, όπως καταλαβαίνεις, υπάρχει πληθώρα νέων τίτλων που πρέπει να παρουσιάσουμε.
6. Στο PlayStation είναι πέντε CDs.
7. Είναι μέσα στα σχέδιά μας.

Ο ΑΝΩΝΥΜΟΣ

Αγαπητό "Pixel",
Συγχαρητήρια για το καταπληκτικό περιοδικό που μας προσφέρετε. (Να μη συνεχίσουμε τα θετικά λόγια γιατί δεν θα τελειώσουμε ποτέ.) Είμαι ένας πρόσφατος κάτοχος του PLAYSTATION και έχω μείνει ευχαριστημένος. Προτού αποκτήσω την κονσόλα, έκανα κάποια σύγκριση των τριών καλύτερων της αγοράς και κατέληξα στη SONY και στο PLAYSTATION, τόσο για τα καταπληκτικά παιχνίδια του όσο και για την ανάπτυξή τους. Το πρώτο παιχνίδι που πήρα ήταν το RESIDENT EVIL D.C., που με κάνει να πιστεύω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχω παίξει. Στα τεύχη 136 και 137 υπήρχαν δύο αφιερώματα στο Resident Evil 2. Μπορώ να συμφωνήσω ότι είναι καταπληκτικό, έχοντας παίξει ένα μικρό κομμάτι του, μια και ο ελάχιστος χρόνος ολοκλήρωσης είναι 23 ώρες και όχι 3 σαν στο πρωτότυπο. Θα ήθελα να μάθω αν αληθεύει ότι μπορείς να ακολουθήσεις δύο διαφορετικούς δρόμους, έτσι ώστε να υπάρχουν δύο διαφορετικές αποστολές.

ΥΓ. 1: Θα ήθελα με την κυκλοφορία του περιοδικού να δημοσιευτεί και η λύση του, μια και τη χρειάστηκα στο 1 που θεωρείται πιο εύκολο.
ΥΓ. 2: Θα ήθελα να μάθω αν παθαίνει βλάβη η κονσόλα με τη χρήση πειρατικών παιχνιδιών.
ΥΓ. 3: Θα ήθελα να βοηθήσω το φίλο που κόλλησε στο RESIDENT EVIL (τεύχος 137), μια και έχω τελειώσει τον τίτλο και έχω στη διάθεσή μου τις λύσεις από τα περισσότερα ADVENTURE παιχνίδια (τηλ.: 0371-52829).
ΥΓ. 4: Το γράμμα αυτό δεν το στέλνω τόσο για δημοσίευση και δεν θα με πειράξει να καταλήξει στον κάδο των απορριμμάτων. Θέλω μόνο τις απαντήσεις.

Αγαπητέ φίλε,
Αν και δεν μου αρέσει να απαντώ σε ανώνυμα γράμματα, θα κάνω μια εξαίρεση...
Η παρουσίαση του παιχνιδιού τον περασμένο μήνα θα έλυσε τις απορίες σου.

ΥΓ. 1: Η λύση του R.E. 2 ετοιμάζεται.
ΥΓ. 2: Είναι ένα μεγάλο θέμα που θα μας απασχολήσει σε μελλοντικά τεύχη.

N64 MANIAC

Πολυαγαπητό "Pixel N.G", Είμαι φανατικός αναγνώστης σου από παλιά και χάρηκα πολύ με την επανέκδοση του "Pixel N.G.". Είμαι κάτοχος SNES και N64 και θα ήθελα να κάνω μερικές ερωτήσεις και παρατηρήσεις.
Ο ίδιος ο Shigeri Miyamoto ανέφερε πως το "MOTHER 3" θα ξεπεράσει το "FFVII". Από τα στοιχεία που έχετε μέχρι τώρα, πότε θα συμβεί αυτό;
Εχετε κάποιο νέο για τα "TONIC TROUBLE", "ERGHEIZ", "SUPERMAN 64", "HYBRID HEAVEN";
Το "FIGHTER'S DESTINY" αξίζει την αγορά του;
Στο τεύχος του Μαρτίου 138, κάποιος αναγνώστης ρωτούσε εσάς αν το "ZELDA 64" είναι τόσο υπέροχο όσο φαίνεται. Ολοι γνωρίζουμε πως τα "ZELDA series" στο GAMEBOY, SNES, NES, ήταν υπέροχα. Ετσι φαίνεται ότι θα είναι και το "ZELDA 64". ΤΕΛΕΙΟ. Δεν χωράει αμφιβολία.
Και ακόμα, για ποιο "TERRANIGMA" μιλάει; Τι review να υπάρξει για αυτό το παιχνίδι; Θα έπρεπε τουλάχιστον να αναφέρει τα "DONKEY KONG", "MARIO", "CHRONO TRIGGER". Επίσης το ότι "ψόφησε" το SEGA SATURN δεν είναι σωστή έκφραση. Μπορεί να ξεπεράστηκε κάπως, αλλά δεν νομίζω ότι "ψόφησε" ή ότι "έφαγε όλα τα ψωμιά του". Το S.S. θα μείνει όπως έμειναν και τα SNES, MEGA DRIVE, και όλα τα

TITANIC!

Αγαπητό "Pixel",
Για να μην μπω στην ανώφελη διαδικασία του... γλειψίματος που καλύπτει αρκετό από τον πολύτιμο χώρο του περιοδικού, θα αρχίσω αμέσως με το θέμα για το οποίο σας στέλνω αυτό το γράμμα. Είμαι κάτοχος ενός Sega Saturn και γενικά εμπιστεύομαι όλα τα προϊόντα της εταιρίας.
Είμαι όμως αγανακτισμένος με τη στάση της εταιρίας "Core design" απέναντι στο "Saturn". Πιο συγκεκριμένα, πριν από μερικούς μήνες πήρα το "Tomb Raider" και έμεινα έκπληκτος (όχι μόνο από τη "Lara Croft" αλλά και από τα γραφικά του παιχνιδιού). Ετσι περίμενα σαν τρελός τη συνέχεια του παιχνιδιού, όπως και το "Ninja". Σε ανύποπτο χρόνο έμαθα πως η "Core" σταμάτησε τη βελτίωσή τους γιατί δήθεν το hardware του "Saturn" δεν είναι ικανό για να υποστηρίξει τέτοια παιχνίδια και δεν θα είχε αρκετές πωλήσεις. Λογικά τρεις είναι οι πιθανοί λόγοι που οδήγησαν την εταιρία σε αυτή την άδικη κίνηση.
α) Το hardware του Saturn όντως δεν είναι ικανό για να τα υποστηρίξει.
β) Η "Core" έχει κλείσει συμφωνία με τη Sony για προγραμματισμό παιχνιδιών αποκλειστικά στο μηχάνημά της.
γ) Η ίδια εταιρία δεν έχει τις γνώσεις και τα τεχνικά μέσα για να προγραμματίσουν το "Saturn".
Μπορείτε να μου πείτε τη δική σας γνώμη;
Ερωτήσεις σε στιλ πολυβόλου:
1) Το Saturn 2 ή Black Belt ή Dural ή Katana Power πότε θα κυκλοφορήσει στην Ελλάδα;
2) Burning Rangers, Resident Evil 2 ή κάτι άλλο; Τι προτείνετε;
3) Ποια θα είναι τα top παιχνίδια τους πρώτους μήνες κυκλοφορίας του καινούριου μηχανήματος της "Sega";
4) Υπάρχουν πληροφορίες για: "Sonic 128", "Tomb Raider 3" και "Messiab";
5) Ο Τιτανικός θα βγει σε παιχνίδι; Εεεε! Ξύπνα, δεν τελείωσα!
6) Υπάρχουν οριστικά χαρακτηριστικά και φωτογραφίες του καινούριου συστήματος της "Sega" και των πρώτων παιχνιδιών του;
7) Μπορείτε να μου δείξετε τη λίστα των σίγουρων κυκλοφοριών του "Saturn" για όλο το 1998;
128-bit SEGAMANIAC
Νίκαια

ΥΓ. 1: Τώρα μπορείτε να είστε ήσυχοι. Τελείωσα.
ΥΓ. 2: I'll be back.
ΥΓ. 3: Μείνετε εκεί που είστε. Δεν τελείωσα...

8) Τι λέτε για...
9) Θα βρεθεί το γράμμα μου στο καλάθι των αχρήστων;
10) Τίποτα. Ετσι, για να σας νευριάσω.

Αγαπητέ φίλε,
Η Core έκλεισε συμφωνία με τη Sony αποκλειστικά για το PlayStation σε ό,τι αφορά το T.R. 2. Το Saturn φυσικά μπορεί να έχει ένα παιχνίδι σαν το T.R. 2 από τεχνική άποψη.
1. Είναι ακόμα άγνωστο. Εξαρτάται από το πότε θα παρουσιαστεί στην Ιαπωνία. Ο πιθανός χρόνος παρουσίασης στην Ελλάδα είναι στα μέσα του 1999, αν και υπάρχει μια μικρή πιθανότητα εμφάνισης στο τέλος του 1998.
2. Και τα δύο είναι καταπληκτικά παιχνίδια. Προτείνουμε και τα δύο!
3-4. Σίγουρα θα είναι τα Virtua Fighter 3, Lemans 24Hours και Sonic Game.
5. Με τέτοια επιτυχία που έχει γνωρίσει δεν είναι καθόλου απίθανο να δούμε κάποιο strategy game με θέμα τον Τιτανικό!

υπόλοιπα, γιατί όπως κι αυτά έτσι και το S.S. πρόσφερε φανταστικά παιχνίδια. Ετσι κι αλλιώς, έρχεται το "SEGA KATANA".
Με το να αναφέρεται ότι οι κάτοχοι του N64 είναι "μαζόχες" σημαίνει πως παίζουν παιχνίδια μέτρια και θέλουν να τα παίζουν. Αλλο όμως ξέρουμε ότι συμβαίνει και πρόκειται να συμβεί με φανταστικά παιχνίδια. Ελπίζω να απαντηθούν όλες μου οι απορίες και να μη χρειαστεί να πεταχτεί το γράμμα.

Φιλικά,
Γιώργος "SABREWULF"

ΥΓ.: Επιμένω πως η Nikki είναι ωραιότερη από τη Lara. Και οι δύο όμως είναι κούκλες!!!

Αγαπητέ Γιώργο,
Το MOTHER, απ' ό,τι δείχνουν τα πρώτα στοιχεία, θα είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι. Δυστυχώς δεν έχουμε ακόμα κάποια ημερομηνία εμφάνισης.
Το Tonic Trouble είναι το καινούριο adventure/platform της 3D Realms/UBi Soft. Δεν έχει ξεκαθαριστεί αν θα εμφανιστεί ως DD παιχνίδι. Αναμένεται περί το τέλος του '98 με αρχές του '99.
Το Ehrgeiz είναι το καινούριο coin-op της Namco και είναι σχεδόν έτοιμο. Το Hybrid Heaven είναι ένα πολλά υποσχόμενο adventure από την Konami. Δεν έχει ανακοινωθεί ακόμα πότε θα παρουσιαστεί. Το Superman 64 φαίνεται ένα αρκετά εντυπωσιακό 3D action game και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Ιούνιο στην Αμερική και από το φθινόπωρο στην Ελλάδα.

Το Δικο μου Ειναι Καλυτερο

Αγαπητοί συντάκτες του "Pixel N.G.",
Καταρχήν θα ήθελα να σας συγχαρώ για την επανέκδοση του περιοδικού σας. Καλά κάνατε και βγάλατε από τη μέση τα PCs, αφού δεν έχουν μέλλον όσο οι κονσόλες στα VIDEO GAMES. Είμαι παλιός αναγνώστης και σας δίνω για άλλη μια φορά συγχαρητήρια, έτσι ώστε να μπω στο θέμα. Θέλω να παραπονεθώ για το συντάκτη που έγραψε το κείμενο στο κόκκινο κουτάκι, το οποίο αφορούσε στο PlayStation, στη σύγκριση μεταξύ Saturn και N64. (Τεύχος 138 για όσους δεν θυμούνται.) Στο κουτάκι εκείνο παρουσίαζε το PSX σαν το καλύτερο μηχάνημα. Εντάξει, δεν είναι εκεί το πρόβλημα. Εχει γράψει όμως εκεί πράγματα που δεν στέκουν. Για παράδειγμα, λέει: "Γραφικά καλύτερα από αυτά του PSX είναι βέβαιο ότι δεν θα συναντήσετε." Μάλλον ο συντάκτης που έχει αυτή την ιδέα δεν θα έχει παίξει N64 ποτέ του. Και αυτό γιατί τα γραφικά του N64 είναι ΣΑΦΩΣ καλύτερα από του PSX. GOLDENEYE, MARIO 64, LYLAT WAR, TUROK είναι λίγα από τα πολλά παραδείγματα που έχω να δώσω. Εξάλλου, αν αναλύσετε το hardware του N64 και του PSX ξεχωριστά και μετά τα συγκρίνετε, θα διαπιστώσετε ότι το N64 είναι τρεις φορές ισχυρότερο. (Πώς φαίνεται ότι έχω N64, ε;) Αρα η υπεροχή του N64 στο γραφικό τομέα είναι πια σίγουρη και δεν θέλω "μα...", εντάξει; Ή το άλλο κουφό... "Κανένα άλλο μηχάνημα δεν διαθέτει καλύτερα παιχνίδια από το PSX και ούτε πρόκειται." Θέλετε καλύτερα παιχνίδια; Λοιπόν, έχουμε και λέμε: Ολα τα παραπάνω που ανέφερα, μαζί με τα QUAKE 64, ISS 64 και, πάνω από όλα, το GOLDENEYE. Ενα παιχνίδι που οι κάτοχοι PSX πάντα θα ονειρεύονται και από τεχνικής άποψης, όπως είπα πριν, αλλά και από την άποψη του GAMEPLAY. Οσο για τους τίτλους που πρόκειται να βγουν, δύο μόνο θα σας πω: ZELDA 64 και Castlevania 3D. Εδώ θα ήθελα να σας πω και για την υπεροχή των cartridges, πάλι στον τεχνικό τομέα. Στα δύο συγκεκριμένα παιχνίδια τα cartridges περιέχουν τσιπάκια τα οποία λειτουργούν σαν ηλεκτρονικά ρολόγια. Με τη βοήθεια αυτών των τσιπ, η μέρα και η νύχτα αλλάζουν σε ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ χρόνο ακόμα κι αν το μηχάνημα είναι κλειστό. Εδώ τα σχόλια περιττεύουν. Τέλος, θα ήθελα να απαντήσω στο εξής: "Ας δώσουμε κάτι στους μαζόχες με τα Nintendo." Αν είμαστε εμείς μαζόχες που αγοράσαμε το μηχάνημα με το μακρύτερο μέλλον, τότε οι άλλοι τι είναι; Οσο για τα χαριτωμένα παιχνίδια, ένα έχω να πω. Προτιμώ να βλέπω τη φάτσα του Yoshi, παρά του Croc. Εξάλλου, το N64 δεν έχει να επιδείξει μόνο χαριτωμένους τίτλους. Το PSX έχει κάποιους φοβερούς τίτλους και σίγουρα αξίζει να το αγοράσεις, αλλά το N64 είναι καλύτερο αφού είναι πιο εξελιγμένο και έχει μεγαλύτερο μέλλον. Μην ξεχνάμε ότι στην ευρωπαϊκή αγορά είναι μόλις ένα χρόνο, ενώ το PSX φτάνει τα τρία. Θα ήθελα, τέλος, ο συγκεκριμένος συντάκτης να πει την άποψή του για αυτά. Ευχαριστώ που αφιερώσατε ώρες ολόκληρες για να διαβάσετε αυτό το γράμμα. Ελπίζω σε δημοσίευση.

Πολύ φιλικά,
ΤΑΣΟΣ (ο γνωστός)

Αγαπητέ φίλε,
Τα κουτάκια με τις κρίσεις για τις κονσόλες δεν γράφτηκαν από συντάκτες του περιοδικού αλλά από φανατικούς gamers, πιστούς στην κονσόλα τους. Περιμένουμε τα γράμματά σας για να μας πείτε τη γνώμη σας. Υποσχόμαστε ότι θα δημοσιευτούν όλα!

ΥΓ.: Μήπως είσαι ο γνωστός Τάσος;

Amstrad 464 & Tomb Raider

Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Εδώ και δύο μήνες είμαι ένας ευτυχισμένος κάτοχος ενός PlayStation. Πιστεύω ότι έκανα την καλύτερη επιλογή. Πραγματικά έχω μείνει άναυδος με τις δυνατότητες της συγκεκριμένης παιχνιδομηχανής. Πριν από δυο μήνες όμως, η χαρά που πήρα - πέρα από την αγορά του PlayStation- ήταν διπλή, διότι στα χέρια μου έπεσε το PIXEL. Σου μιλάω ειλικρινά ότι μόλις το περιοδικό έπεσε στα χέρια μου ένιωσα πολύ περίεργα. Εδώ πρέπει να σου πω ότι είμαι 27 χρόνων και σε διάβαζα την εποχή που ήμουν 15 χρόνων και κάτοχος ενός Amstrad 464. Κατευθείαν πέρασαν από το μυαλό μου πανέμορφες στιγμές, όταν ακόμα πήγαινα σχολείο και η μόνη μου χαρά ήταν να παίζω παιχνίδια στο 464 (όταν φόρτωνε, γιατί δεν φόρτωνε πάντα), και να περιμένω κάθε μήνα το καινούριο PIXEL για να δω τις καινούριες κυκλοφορίες. Ειλικρινά αυτά τα λόγια είχα την ανάγκη να τα πω. Η σχέση μου με το PIXEL είναι από αυτές τις σχέσεις που δεν ξεχνιούνται εύκολα. Ελπίζω η Β' περίοδος του περιοδικού να είναι ακόμα πιο μακρόχρονη από την πρώτη.
Ας έλθω όμως σε μερικές ερωτήσεις που θέλω να σου κάνω.
1) Πες μου ειλικρινά αν γνωρίζεις κάτι για πιθανή κυκλοφορία ενός Tomb Raider 3. Πες μου για αυτό το θέμα οτιδήποτε γνωρίζεις γιατί θα σκάσω. Λογικά πρέπει να κυκλοφορήσει τρίτο μέρος, σωστά;
2) Επειδή, όπως κατάλαβες, είμαι ένας από τους φανατικούς του Tomb Raider (1 και 2), θα ήθελα, αν γίνεται, να κάνεις κάποιο αφιέρωμα σχετικά με το παιχνίδι αυτό. Να γράψεις ένα ιστορικό. Να βάλεις καμιά αφίσα με την καταπληκτική LARA.
3) Πες μου τι γνωρίζεις για τη σειρά παιχνιδιών Platinum. Ποια έχουν κυκλοφορήσει κάτω από τον συγκεκριμένο τίτλο, και αν γνωρίζεις να μου πεις ποια θα κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες.
Αγαπητό PIXEL, κάπου εδώ πρέπει να κλείσω το γράμμα μου. Συγγνώμη για την έκτασή του, αλλά κάποια πράγματα έπρεπε να τα γράψω. Θα περιμένω πώς και πώς να δημοσιευτεί το γράμμα μου, φυσικά μαζί με τις απαντήσεις σου.

Με εκτίμηση,
Γρηγόρης Κώνστας

ΥΓ. 1: Το 464 το έχω ακόμα για να θυμάμαι κάποιες παλιές πιο αγνές εποχές που μαζεύαμε τα κατοστάρικα για να μπορούμε πού και πού να αγοράζουμε κανένα παιχνίδι.
ΥΓ. 2: Περιμένοντας με αγωνία το Tomb Raider 3.
ΥΓ. 3: Επιτέλους, τελείωσα.

Tomb Raider 3

Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Θα ήθελα να ρωτήσω κάποια πράγματα για το TOMB RAIDER III.
1) Το TOMB RAIDER III θα παίζεται διπλό;
2) Θα μπορείς να διαλέγεις τη LARA ή τη WITCHBLADE;
3) Περίπου πόσες πίστες θα έχει;
4) Πότε θα κυκλοφορήσει το TOMB RAIDER III στην Ελλάδα;
5) Μήπως ξέρετε πότε θα κυκλοφορήσει το comics της LARA;
Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε το γράμμα μου. (Συγχωρέστε με για τυχόν ορθογραφικά λάθη.)

ΥΓ.: Τι θα ήταν καλύτερο να πάρω, το Pentium II Intel ή το Oracle όταν κυκλοφορήσει;
Μάκης Αβράμης

Αγαπητέ Μάκη,
Πολύ φοβάμαι ότι έπεσες θύμα του εξωγήινου δακτύλου! Το Tomb Raider 3 θα αργήσει σχετικά να εμφανιστεί και δεν υπάρχουν πολλά στοιχεία. Τα comics με τη Lara και τη Witchblade κυκλοφορούν ήδη στην Αμερική.

Αγαπητέ Γρηγόρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ας περάσουμε τώρα στις ερωτήσεις σου.
1. Ρίχνε μια ματιά στα Preshots και θα μάθεις πολύ σύντομα.
2. Εκτενές αφιέρωμα στο Tomb Raider υπήρχε στο πρώτο τεύχος του "Pixel N.G."
3. Οπως προανέφερα, η σειρά Platinum είναι η επανέκδοση πολύ γνωστών και πετυχημένων τίτλων για PlayStation. Platinum παιχνίδια θα παρουσιάσουν όλες οι εταιρίες. Περισσότερες πληροφορίες για τη σειρά θα βρεις στο επόμενο τεύχος.

ΕΧΩ ΑΠ' ΟΛΑ!

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας κάτοχος PSX, SAT και PC, και όχι τόσο πρόσφατος αναγνώστης σου, αφού υπήρξα φανατικός αναγνώστης και στο παρελθόν. Θεώρησα λοιπόν υποχρέωσή μου να γράψω, για να σου δώσω συγχαρητήρια για την έξοχη δουλειά. Επίσης, θα ήθελα να επισημάνω ότι όχι απλώς είσαι αναμφισβήτητα το καλύτερο ελληνικό console mag, αλλά ότι συναγωνίζεσαι άνετα όλα τα ευρωπαϊκά ή μη έντυπα, που έχουν ως θέμα τους το gaming. Εδώ όμως, χωρίς να σε κουράσω, θα περάσω στο σκοπό του γράμματός μου, μια και αντιλαμβάνομαι την πίεση χρόνου που ασκείται πάνω σας.
Προαναφέρω ότι δεν έχω στόχο την προσβολή κάποιων αναγνωστών σου, αλλά την επίλυση ορισμένων παρεξηγήσεων που κατά καιρούς δημιουργούνται. Συγκεκριμένα, αναφέρομαι σε ένα δημοσίευμα (στο τεύχος Μαρτίου, στη στήλη "Αλληλογραφία"), κατά το οποίο το Saturn δέχεται έναν τρομερά βαρύ χαρακτηρισμό, δηλαδή ότι ψόφησε, και τον οποίο εγώ θεωρώ ύβρι. Οντως παρατηρείται μεγάλη μείωση του αριθμού των τίτλων του (παρ' ότι η ποιότητά τους συνεχώς ανεβαίνει) και αυτό είναι φυσικό, αφού έχει καταγράψει περίπου 4 χρόνια ζωής στην ιστορία των video games, το χρόνο δηλαδή κατά τον οποίο φυσιολογικά ένα μηχάνημα βρίσκεται στις δόξες του. Είναι φανερή άλλωστε η πτώση, αν αναλογιστεί κανείς πως ήδη η ίδια η Sega έχει αναγγείλει τον διάδοχο του Saturn. Το να το χαρακτηρίζει όμως ψόφιο είναι λασπολογία και άκρως συκοφαντική λέξη. Γιατί απλώς μια κονσόλα με παιχνίδια όπως τα Virtua Fighter 2, Sega Rally, Nights, Panzer Dragoon και άλλα (πάρα πολλά), τα οποία έχουν το αθάνατο, μαγικό gameplay της Sega, δεν είναι δυνατό να πεθάνει στον αιώνα τον άπαντα. Επιπλέον, ακόμα και αν βρίσκεται στη δύση της πορείας του, εντούτοις έχουν προαναγγελθεί πάρα πολλοί καλοί τίτλοι για αυτό, ανάμεσα στους οποίους βρίσκονται τα Fighting της Capcom Saga, Shining Force 3, Grandia, Dead or Alive, καθώς και Arcade τίτλοι της Sega (House of the dead). Αυτό και μόνο με κάνει να παραβλέπω δηλώσεις του τύπου "μόνο τα Panzer D.S. και Burning Rangers αξίζουν".
Ενδεικτικά αναφέρω ότι και το N64 έχει να κυκλοφορήσει λίγους τίτλους συγκριτικά με το PSX, αλλά αυτό δεν λέει τίποτα. Δεν σημαίνει, λοιπόν, ότι αυτό δεν παίζει καταλυτικό ρόλο στην επιτυχία μιας κονσόλας (όχι επιφανειακή, αλλά στην καρδιά των games).
Επιπρόσθετα, πώς είναι δυνατόν για ορισμένους αναγνώστες το Saturn να ψοφά, ενώ οι ίδιοι επιθυμούν και ασχολούνται με μηχανήματα που δεν έχουν και τόσο έντονο το στοιχείο της ζωτικότητας όπως το SNES. Δεν αντιλέγω, υπήρξα και εγώ κάτοχος SNES και ένιωσα τη μαγεία που πρόσφερε και ακόμα προσφέρει, επειδή έχει γκάμα παιχνιδιών με αθάνατο gameplay.
Παρ' όλα αυτά, δεν έπρεπε "στο σπίτι του κρεμασμένου να μιλάνε για σχοινί".
Σε αυτό το σημείο θα σταματήσω, αφού πρώτα σας παρακαλέσω να κάνετε υπόδειξη και παράκληση σε όλους να αποφεύγουν στο μέλλον χαρακτηρισμούς οι οποίοι μόνο σύγκρουση θα προκαλέσουν. Αλλωστε, δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η αγορά μιας κονσόλας έγκειται στην κρίση και τις απαιτήσεις καθενός προσωπικά, πράγμα που δηλώνει πως τα πάντα είναι προσέγγιση υποκειμενική. Τέλος, είναι ανάγκη να καταλάβουμε πως οι κονσόλες πλάστηκαν για να αποτελέσουν μέσο διασκέδασης και ψυχαγωγίας, και όχι τροφοδότες αλλεπάλληλων συγκρούσεων ανάμεσα στους χρήστες. Ειδάλλως, θα διαιωνίζεται το πρόβλημα.
Με πολλή εκτίμηση,
Βαγγέλης "Akira" Γεωργιάδης

ΥΓ.: Ευχαριστώ για το χρόνο και το χώρο που αφιερώσατε για το γράμμα μου και με συγχωρείτε για τον εκτεταμένο χώρο του. Για ακόμα μια φορά αναφέρω ότι δεν επιθυμώ διαμάχες. Ελπίζω σε δημοσίευση.

ΜΗΠΩΣ ΤΑ PCs ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ;

Αγαπητό "Pixel",
Συγχαρητήρια για την ύλη σου και για την ανανέωση, αν και νομίζω ότι πολλοί είναι αυτοί που δυσαρεστήθηκαν όταν ανακάλυψαν ότι ασχολείστε αποκλειστικά με κονσόλες.
Σχετικά τώρα με αυτό το γράμμα: Πολλές φορές στο παρελθόν απέφυγα να πάρω θέση στη διαμάχη κονσόλας και PC.
Προσωπικά είμαι χρήστης PC εδώ και 11 χρόνια και έχω ασχοληθεί με αρκετά με κονσόλες.
Καταρχάς το μισό εκατομμύριο που λέτε είναι εξωπραγματικό εκτός αν κοιτάξατε τις τιμές την εποχή που PlayStation και το Saturn είχαν 150.000. Μετά, τα προβλήματα που παρουσιάζονται στα PCs στο 90% των περιπτώσεων οφείλονται στους χρήστες και όχι στο λειτουργικό σύστημα (είστε λίγο απληροφόρητοι, αφού Windows 98 δεν έχουν βγει ακόμα). Εάν θεωρείται ότι η τιμή των PCs είναι υπερβολική, τότε εμένα μου φαίνεται υπερβολικό μια τιμή γύρω στις 17.000 με 25.000 που κοστίζουν τα παιχνίδια για κονσόλες τη στιγμή που με τα ίδια λεφτά αγοράζεις σχεδόν 2 ίδια παιχνίδια για PC.
Και φυσικά ο Νίκος Καραβιάς δεν μπορεί να συγκρίνει την γκάμα παιχνιδιών για PC με αυτήν για κονσόλες (αλήθεια το e-mail που σας έστειλε μήπως το έστειλε από το PlayStation; Δεν νομίζω). Και επιπλέον όταν εκείνος θα παίζει το Doom 64 εμείς θα έχουμε το Quake 2 και πολλά άλλα.
Επιπλέον δεν νομίζω ότι στις κονσόλες μπορείς να παίξει το Tomb Raider 2 σε ανάλυση πάνω από 600x480.
Στο PC φτάνει μέχρι εκεί που αντέχει η κάρτα γραφικών (ακόμα και πάνω από 1.024x768). Δεν μιλάμε βέβαια για πλεονεκτήματα όπως ο σκληρός δίσκος, Internet για multiplayer game και για να "κατεβάζεις" καινούριες πίστες κ.ά.
Ισως να έγινα λίγο επιθετικός, αλλά πρέπει πρώτα να πληροφορείσαι για κάτι και μετά να μιλάς για αυτό.
Ευχαριστώ και συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.
Γιώργος Μπίλλιος

ΥΓ.: Οταν στο PC θα έχουμε τις διπλές 3D κάρτες γραφικών με τα 12MB η καθεμία για επιδόσεις τουλάχιστον δεκαπλάσιες του PlayStation με τιμή μόνο διπλάσια και θα παίζουμε τα DVD-ROM παιχνίδια μας, οι υπόλοιποι θα αγωνιούν αν θα βγει το PlayStation 2. Αλλά τελικά ισχύει το ό,τι πληρώνεις, παίρνεις.

Το παραπάνω γράμμα το λάβαμε μέσω e-mail.

Αγαπητέ Γιώργο,
Είναι πλέον ξεκάθαρο ότι σχεδόν όλες οι εταιρίες που δραστηριοποιούνται στο χώρο των PCs έχουν κάθε συμφέρον (οικονομικό κυρίως) να τα προωθήσουν για παιχνιδομηχανές. Οταν όμως μπεις στο "λούκι" της αναβάθμισης, είναι αργά... Για παράδειγμα, το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε hardware acceleration, ενώ το Quake 2 "μεταμορφώνεται" με μια Voodoo κάρτα. Για να έχεις τη βέλτιστη απόδοση θα πρέπει να διαθέτεις και έναν "γρήγορο" επεξεργαστή. Επίσης, η Intel μόλις ανακοίνωσε ότι σταματά την παραγωγή των Pentium και πλέον όλα τα νέα PCs θα είναι εξοπλισμένα με Pentium II. Αφού, λοιπόν, θα έχεις όλα τα προαναφερόμενα, δεν πρέπει να σου λείπουν μια καλή κάρτα γραφικών και ένα πολύ καλό monitor. Οποτε το μισό εκατομμύριο φτάνει δεν φτάνει. Από εκεί και πέρα, αν τα Win95 εμφανίσουν κάποιο "conflict", ο αρχάριος ή και ο μέσος χρήστης δεν θα μπορέσει να αντεπεξέλθει εύκολα.
Από την άλλη, όπως είναι γνωστό, για να αγοράσεις μια κονσόλα δίνεις 60.000 δρχ., τη συνδέεις με την τηλεόραση και είσαι έτοιμος. Σε ό,τι αφορά δε τα παιχνίδια, μπορείς να επιλέξεις καινούρια ή μεταχειρισμένα που η τιμή τους ξεκινά από 7.000 δρχ. Τοποθετείς το CD στην κονσόλα και το μόνο που πρέπει να κάνεις είναι να πατήσεις το "On"... Και μην ξεχνάμε ότι τα PCs προσπαθούν να μιμηθούν τις κονσόλες με τις κάρτες 3D (VooDoo/PowerVR).

ΥΓ.: Σε ό,τι αφορά τα Win98 έχω την εντύπωση ότι έβαλε το χέρι του ο γνωστός δαίμων!



ΣΤΟ MICRO GAMES
ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΓΙΑ ΕΣΑΣ
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ADVENTURE
CLUB ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ!!!
ΕΧΟΥΜΕ ΤΙΣ ΛΥΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΛΑ
ΤΑ ADVENTURES.
ΑΝ ΘΕΛΕΤΕ ΚΙ ΕΣΕΙΣ ΝΑ
ΤΕΛΕΙΩΝΕΤΕ ΠΡΩΤΟΙ ΑΠΟ
ΟΛΟΥΣ ΤΑ ADVENTURES
ΣΕ PSX,
SATURN & CD-ROM
ΚΑΙ ΝΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΕΤΕ
ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ,
ΔΩΡΑ & ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ,
ΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΣΤΟ CLUB ΜΑΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΤΟ 7010430.

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΠΑ



N64 56.900
ή
N64 & GOLDEN EYE
69.900

MICRO

SEGA SATURN

NBA JAM T.E.	5.000
DIE HARD TRILOGY	8.000
BATTLE MONSTERS	6.000
CHAOS CONTROL	6.000
PANZER DRAGON	4.000
AREA 51	7.000
SEGA RALLY	6.000
X-MEN	10.000
STORY OF THOR	10.000
SKY TARGET	5.000
HEXXEN	7.000
HULK	5.000
ANDRETTI RACING	7.000
DAYTONA USATE	6.000
CROW CITY OF ANGEL	6.000
INDEPENDENCE DAY	5.000
SCORCHER	6.000
GUN GRIFFON	6.000
MASS DESTRUCTION	7.000

ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΠΑΓΚΡΑΤΙ

SONY & 2 JOYPADS
58.900

54.900

GAMES

SONY

EXCALIBUR	7.000	MYTHOLOGIES	10.000
BEDLAM	5.000	F1 '97	12.000
SLAMSCAPE	5.000	FIGHTING FORCE	10.000
THEME PARK	8.000	DISRUPTOR	7.000
TIGER SHARK	6.000	TWISTED METAL	5.000
AIR RACE	9.000	D DERBY 2	7.000
SPACE HULK	4.000	CROC	10.000
MEGAMAN X3	6.000	TIME COMMANDO	8.000
PERFECT WEAPON	6.000	TRACK AND FIELD	6.000
HEXXEN	5.000	MICKEY'S GWILD	
SWAGMAN	6.000	ODDWORLD	10.000
EXPLOSIVE RACING	6.000	AGENT	
SPEEDSTER	6.000	ARMSTRONG	8.000
ROCK'N'ROLL RACING	8.000	BUST A MOVE 2	6.000
FINAL DOOM	9.000	CITY OF THE	
JURASSIK PARK	10.000	LOST CHILDREN	7.000
M KOMBAT		JERCEY DEVIL	10.000



Φρύνης 44, Παγκρά

ΤΗΛ./FAX: 7260761 & 7010430

TOKYO GAME SHOW 98

Κατά τα τέλη Μαρτίου πραγματοποιήθηκε στο Τόκιο ένα από τα πιο ονομαστά game shows. Πολλές εταιρίες αξιοποίησαν την ευκαιρία να παρουσιάσουν τα νέα προϊόντα τους σε software και hardware επίπεδο. Σας παρουσιάζουμε όλα τα νέα από το TGS ανά εταιρία.

Data East

Ολα τα παιχνίδια της Data East απευθύνονται αποκλειστικά στους τυχερούς Ιάπωνες gamers. :(
Το παιχνίδι που εντυπωσίασε είναι ένα υβρίδιο adventure και μπιλιάρδου! Ο λόγος για το Side Pocket για PlayStation. Σε αυτό ο έχετε υπό τον έλεγχό σας 3D



χαρακτήρες που περιπλανιούνται σε διάφορες αίθουσες μπιλιάρδων ψάχνοντας για ελεύθερο τραπέζι. Οταν φθάσει η ώρα να παίξετε μπιλιάρδο, θα εντυπωσιαστείτε από τα γραφικά του παιχνιδιού. Τι άλλο θα δουν τα μάτια μας!
Αλλο ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι είναι ένας κλώνος Puzzle Bubble. Πρόκειται για το Magical Drop, πάλι για το PlayStation.

Electronic Arts

Η ΕΑ είχε προς επίδειξη τρία πολύ γνωστά παιχνίδια. Πρόκειται για τα Theme Park, Theme Hospital και Diablo, για PlayStation φυσικά. Θα πρέπει να αναφέρουμε ότι η μεταφορά του Theme Hospital έγινε από την Crysalis για την Bullfrog. Ομολογουμένως έχει γίνει καλή δουλειά, αν και η ανάλυση του παιχνιδιού είναι κάπως χαμηλή.



Koei

Η σχετικά άγνωστη Koei ετοιμάζει ένα αρκετά εντυπωσιακό παιχνίδι



που μοιάζει αρκετά με το Resident Evil. Εντυπωσιακά pre-rendered σκηνικά και χειρισμός που μοιάζει αρκετά με αυτόν του RE. Το σενάριο του Enigma μας μεταφέρει στη μεσαιωνική Ιαπωνία και είναι πλούσιο σε ιστορικά στοιχεία. Παρουσιάστηκε στις 4 Απριλίου στην Ιαπωνία. Εδώ το περιμένουμε με αγωνία.
Επίσης παρουσιάστηκαν τα Zill O'11 (FFVII κλώνος) για PlayStation και Desutrega (fighting game) για N64.

Tecmo

Επειτα από αυτό το παιχνίδι θα έχουμε ολοκληρωθεί ως gamers! Ο λόγος για το Gallop Racer 2.



(Υπήρχε και 1;) Πρόκειται για ένα παιχνίδι ιπποδρομιών, οι οποίες είναι αρκετά διαδεδομένες στην Ιαπωνία. Τα πολυγωνικά γραφικά και οι αναβάτες εντυπωσιάζουν, ενώ ερωτηματικά υπάρχουν αναφορικά με το gameplay.

Sega

Η Sega τελικά δεν έκανε την έκπληξη, αφού δεν παρουσίασε το Katana. Αυτό θα γίνει, όπως δείχνουν τα πράγματα, στην έκθεση E3 της Ατλάντα. Το κυρίως παιχνίδι του περιπτέρου ήταν το Sakura Teisen 2. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής με μηχανοειδή.
Μεταξύ των άλλων προς επίδειξη τίτλων ήταν οι εξής: House of the Dead, Dragon Force 2, Shining Force 3, Greatest Nine 98 και World Wide Soccer. Φυσικά, δεν απουσίασαν τα Burning Rangers και Bomberman Battle.

Tamsoft

Η Tamsoft με το Knight and Baby θα προσπαθήσει να εκμεταλλευτεί πλήρως το hardware του PlayStation, παρουσιάζοντας ένα



παιχνίδι που θα παραπέμπει στα 64bit. Το Knight and Baby είναι ένα καθαρό RPG, που μοιάζει αρκετά με το Final Fantasy VII σε ό,τι αφορά το χειρισμό των χαρακτήρων.

Hudson

Ο δημιουργός του Bomberman ετοιμάζει πυρετωδώς έναν νέο τίτλο για το N64. Πρόκειται για το Phoenix Battle. Οι διαθέσιμες για το συγκεκριμένο παιχνίδι πληροφορίες είναι συγκεχυμένες. Πρόκειται για ένα μείγμα παιχνιδιών δράσης, πλατφόρμας και μπιλιάρδου(;).

Capcom

Η Capcom ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει ένα πακέτο με παλιά αλλά καλά coin-op. Σε αυτό θα περιλαμβάνονται έξι παλιά coin-op της Capcom φυσικά. Ο λόγος για τα Ghosts 'N Goblins (coin-op), Ghoul's 'N Ghosts (coin-op), Super Ghost 'N Goblins (SNES), 1942 (coin-op), 1943 (coin-op) και 1943 Special (coin-op). Στις μελλοντικές παραγωγές θα συμπεριληφθούν και παιχνίδια όπως τα Strider και Sidearms. Αξίζει να αναφερθεί ότι τα προαναφερόμενα παιχνίδια θα είναι πανομοιότυπα με τα αρχικά και θα παρουσιαστούν για PlayStation και Saturn.

Taito

Ο δυνατός τίτλος της Taito που παρουσιάστηκε στο Tokyo Game Show ήταν το G Darius. Πρόκειται για τη home έκδοση του γνωστού παλιού coin-op. Οι γωνίες παρακολούθησης της δράσης μοιάζουν με αυτές του Einhander και φυσικά τα γραφικά είναι πολυγωνικά. Το G Darius κυκλοφόρησε για PlayStation στις 4 Απριλίου, στην Ιαπωνία φυσικά.

Square

Στο περίπτερο της Square δεσπόζουσα θέση κατείχε το Parasite Eve. Αναμένεται να γνωρίσει επιτυχία ανάλογη αυτής του FFVII. Πρόκειται για ένα παιχνίδι-αντίγραφο του Resident Evil 2, με καταπληκτικά γραφικά. Το αν η Square κατάφερε να πλησιάσει την ατμόσφαιρα του RE2 θα το δούμε όταν το παιχνίδι φθάσει στα χέρια μας. Το Parasite Eve κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 7 Απριλίου, για PlayStation φυσικά.

Konami

Στο περίπτερό της φιλοξενείτο ένα demo του International Superstar Soccer '98. Πρόκειται για τη συνέχεια του καταπληκτικού ISS 64. Το ISS 98 θα περιλαμβάνει ομάδες του παγκόσμιου κυπέλλου του '98 αλλά και του ιαπωνικού πρωταθλήματος. Εκτός από τις βελτιώσεις στα γραφικά, αλλαγές έχουν γίνει και στη μηχανή του παιχνιδιού, αφού πλέον θα μπορείτε να αλλάξετε ανά πάσα στιγμή τον τρόπο παρακολούθησης του αγώνα από κάθετη σε οριζόντια κάμερα. Θα παρουσιαστεί ταυτόχρονα για N64 και PlayStation. Στην Ιαπωνία θα κυκλοφορήσει στις 4 Ιουνίου και στην Αμερική αρχές Ιουλίου.

Human

Αυτή η σχετικά άγνωστη εταιρία παρουσίασε στο TGS ένα από τα

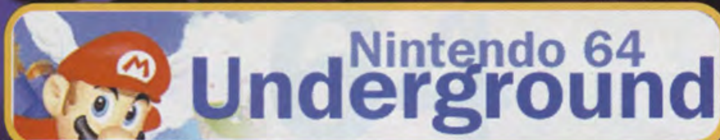


καλύτερα παιχνίδια για N64. Αναφερόμαστε στο Airboarder 64, που φαίνεται να είναι ένα μείγμα από Jet Moto, Top Skater και WipeOut. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις αρχές Απριλίου στην Ιαπωνία.

Για το τέλος αφήσαμε την αναφορά στο παιχνίδι που όλοι περίμεναν να δουν από κοντά. Αυτό δεν είναι άλλο από το Metal Gear Solid. Το hit της Konami μπορούσε να παιχτεί μέχρι ένα σημείο φυσικά. Το επίπεδο των γραφικών ήταν εφάμιλλο του επιπέδου του Golden Eye 007, πολύ καλές δε εντυπώσεις άφησε η "στρατηγική" πλευρά του παιχνιδιού. Σύμφωνα με ανακοίνωση της Konami, το Metal Gear Solid θα κάνει την εμφάνισή του στην Ιαπωνία τον ερχόμενο Σεπτέμβριο.

ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ PCs!

Φανατικοί PC users προσπαθούν εδώ και αρκετό καιρό να κατασκευάσουν έναν N64 εξομοιωτή. Η εν λόγω προσπάθεια ακούει στο όνομα "Project Unreality". Ομως, πριν από μερικούς μήνες έκανε την εμφάνισή του άλλο ένα project, το "Reality 64". Βέβαια, ακόμη δεν υπάρχει κάτι χειροπιαστό από αυτές τις δύο φιλόδοξες ομάδες, ωστόσο εμείς διατηρούμε τις επιφυλάξεις μας για το κατά πόσο θα μπορεί ένα PC να "τρέξει" παιχνίδια του N64. Μόλις μάθουμε περισσότερα θα σπεύσουμε να σας ενημερώσουμε μέσα από τη στήλη "Console News".



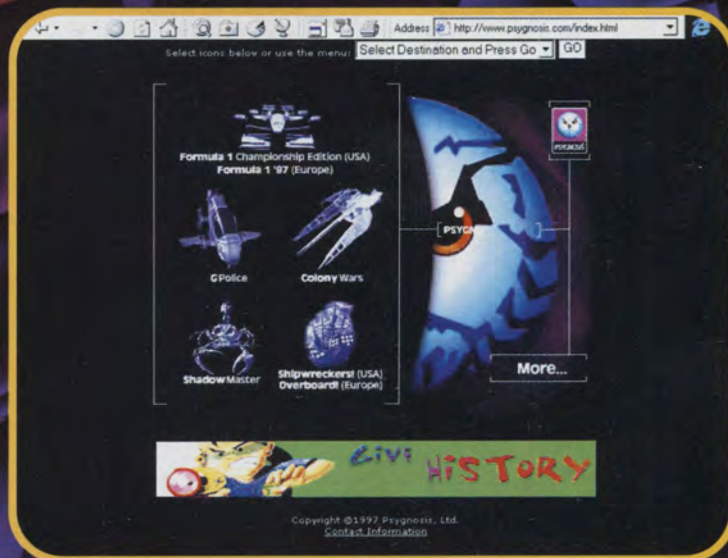
BYE, SATURN HELLO, KATANA

Αρκετά ενδιαφέρουσες εξελίξεις σημειώθηκαν τον περασμένο μήνα στο στρατόπεδο της Sega. Καταρχήν, κυκλοφόρησε στο Internet μία είδηση αντλούμενη από μεγάλη εφημερίδα της Ιαπωνίας. Λίγο έως πολύ, το δημοσίευμα ανέφερε ότι το Saturn θα σταματούσε να πωλείται στην Αμερική από τα τέλη Μαρτίου(!) και ότι αυτή η απόφαση λήφθηκε εξαιτίας των μεγάλων οικονομικών ζημιών που παρουσίασε η Sega τον προηγούμενο χρόνο. Μερικές μέρες αργότερα δόθηκε στη δημοσιότητα μια ανακοίνωση της Sega, σύμφωνα με το κείμενο της οποίας δεν υπήρχε κάποιο τέτοιο θέμα, αλλά απλώς η όλη "φιλολογία" οφειλόταν σε κακή μετάφραση. Βέβαια, η όλη κατάσταση έχει θέσει σε κίνδυνο τις νέες κυκλοφορίες για το Saturn, σε ό,τι αφορά κατά πρώτο λόγο την Αμερική και κατά δεύτερο την Ευρώπη. Οι τυχεροί Ιάπωνες, όμως, έχουν πλέον στα χέρια τους τα House Of The Dead και Burning Rangers.
Σε ό,τι αφορά το Katana, όλα δείχνουν ότι θα κάνει τη παρθενική εμφάνισή του στην E3 της Ατλάντα τον επόμενο μήνα, στη δε Ιαπωνία αναμένεται να εμφανιστεί τον Δεκέμβριο του 1998. Πηγές από τη Sega Ιαπωνίας αναφέρουν ότι η τιμή του δεν θα ξεπερνά τα $300 (περίπου 100.000 δρχ.), ενώ μέχρι τη στιγμή της παρουσίασής του στην Αμερική και την Ευρώπη θα έχει μειωθεί στα $250 (περί τις 80.000 δρχ.). Αναφορικά με το θέμα των παιχνιδιών που θα το συνοδεύουν, φαίνεται ότι η Sega διδάχθηκε από τα λάθη της και προετοιμάζεται για 30 τίτλους, συμπεριλαμβανομένου και του Street Fighter 3: 2nd Impact της Capcom!

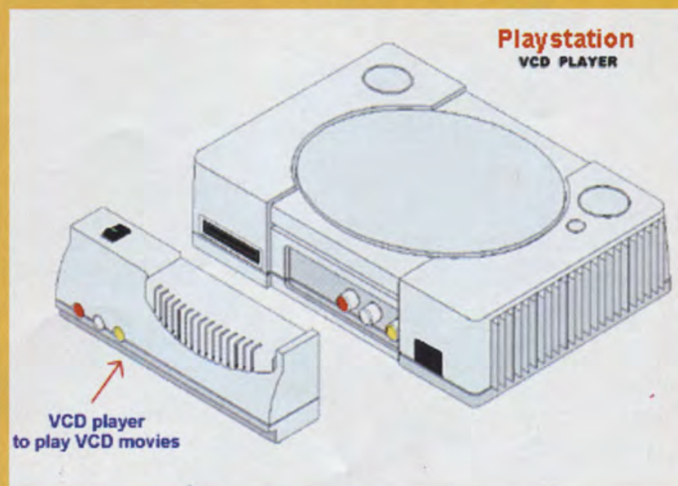


Η PSYGNOSIS ΠΑΕΙ DVD

Η Psygnosis ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει τον πρώτο της DVD τίτλο για PC. Πρόκειται για το πολύ γνωστό Lander του Commodore 64. Βέβαια, η τεράστια χωρητικότητα των DVDs θα δώσει στο Lander πολλές ώρες full motion video, ψηφιακό ήχο 5.1 και ρεαλιστικά τρισδιάστατα γραφικά. Ετοιμάζεται επίσης μία έκδοση για PlayStation, η οποία θα αποτελεί την πρώτη μεταφορά ενός DVD παιχνιδιού στις κονσόλες.



Επιτέλους, video CD στο PlayStation



Πρόσφατα έκανε την εμφάνισή του στην Αμερική ένα περιφερειακό που επιτρέπει στο PlayStation να αναπαράγει video CDs. Βέβαια, το εν λόγω χαρακτηριστικό δεν βοήθησε και πολύ το Saturn, αφού το τελευταίο διέθετε αυτή τη δυνατότητα από τη "μάνα του". Το VCD Kit μπορεί να αναπαράγει κανονικά, σε γρήγορη αλλά και σε αργή κίνηση VCDs. Το πακέτο, το οποίο διατίθεται στην Αμερική στην τιμή των $99, περιλαμβάνει και έναν κινηματογραφικό τίτλο.

TOMB RAIDER The Movie

Είναι γεγονός! Η Paramount υπέγραψε συμφωνία με την Eidos για την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας δράσης που θα βασίζεται στο Tomb Raider. Αν κρίνουμε από τα ονόματα των παραγωγών της ταινίας, δεν θα έχουμε τα μέτρια αποτελέσματα των Mario και Luigi στο Mario Brothers. Την ταινία θα υπογράφουν οι Lawrence Gordon και Lloyd Levin, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι για τη δημιουργία των 48 Hours, Die Hard, Die Hard 2, Predator, Predator 2, Another 48 Hours, The Devil's Own, Field of Dreams και Event Horizon. Αντιλαμβάνεστε ασφαλώς ότι ο προϋπολογισμός της ταινίας θα είναι αρκετά υψηλός. Ολοι εύχονται να γνωρίσει επιτυχία η ταινία Tomb Raider, ώστε να εμφανιστεί και το Resident Evil: The Movie υπογεγραμμένο από τον George Romero!



Road Rash 3D Soundtrack



Η ΕΑ συμφώνησε με την Atlantic για τη σύνδεση του soundtrack του επερχόμενου παιχνιδιού Road Rash 3D. Τα παλαιότερα παιχνίδια Road Rush φημίζονταν για τα πολύ καλά rock και heavy metal μουσικά κομμάτια τους. Στο Road Rash 3D θα περιλαμβάνονται 17 κομμάτια των Big Wreck, Fat Joe, Sugar Ray, CIV, Kid Rock, The Mermen και Full On The Mouth. Κατά το αναμενόμενο, η Atlantic θα παρουσιάσει και ένα μουσικό album που θα περιέχει δουλειές αρκετών εκ των προαναφερόμενων μουσικών και μερικά νέα κομμάτια.

PROJECT X SAGA

Τελικά, στην Ε3 της Ατλάντα η VM Labs θα ανακοινώσει τους συνεργάτες της σε ό,τι αφορά το software και το hardware του Project X. Οι πληροφορίες αναφέρουν ότι θα ανακοινωθούν τα ονόματα έξι Ασιατών κατασκευαστών DVD καθώς και ο μυστηριώδης συνεταίρος της VM Labs.

QUAKE 3: Ερχεται!



Ο John Carmack της iD Software ανακοίνωσε ότι το επόμενο project της εταιρίας θα είναι το Trinity, το οποίο θα χωριστεί σε δύο κομμάτια, ένα εκ των οποίων θα είναι το Quake 3. Μπορεί να φαντάζει μπερδεμένο, στην ουσία όμως το Quake 3 θα είναι μία νέα τρισδιάστατη μηχανή, με καινούριους κόσμους, που θα συνδυαστεί με τη δικτυακή υποδομή του Quake 2. Ολα τα στοιχεία δείχνουν ότι το Quake 3 θα χρειάζεται οπωσδήποτε 3D επιτάχυνση (3Dfx ή PowerVR), σε ό,τι αφορά τα PCs, ενώ στις κονσόλες είναι βέβαιο ότι μόνο το Katana ή το PlayStation 2 θα μπορέσουν να το "αντέξουν".

TEKKEN 3 JOYSTICK

Η Namco παρουσίασε στην Ιαπωνία ένα ειδικό χειριστήριο PlayStation για χρήση με το Tekken 3. Οπως βλέπετε στη φωτογραφία, υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα, κατ' αναλογία με τη δομή στο coin-op, ενώ ο μοχλός θα είναι το βασικό όπλο σας. Δυστυχώς, δεν υπάρχει δυνατότητα δόνησης, οπότε όσοι αναζητούν μία τέτοια εμπειρία ας προσανατολιστούν προς το Dual Shock της Sony. Η Namco θα κατασκευάσει μόνο 30.000 κομμάτια, κόστους 3.980 γιεν (περίπου 10.000 δρχ).



ΤΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ SMITHSONIAN ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΤΗ SARAH BRYANT!

Πριν από μερικές εβδομάδες, μέσω μιας ανακοίνωσης του παγκοσμίου φήμης Ινστιτούτου Smithsonian, μάθαμε ότι σε μία έκθεση που διοργανώνει θα συμπεριλάβει αρκετούς χαρακτήρες του Virtua Fighter. Κατά το Smithsonian η Sega, χρησιμοποιώντας υψηλή τεχνολογία, έχει επιτελέσει σημαντικό κοινωνικό(!) έργο στους τομείς της τέχνης και της ψυχαγωγίας.

ΚΑΙ ΤΟ ΒΡΑΒΕΙΟ ΠΑΕΙ...

Η αμερικανική ένωση ηλεκτρονικών και λογισμικού απένειμε τα βραβεία που αφορούν στα computer games:

Βραβείο CESA:
Final Fantasy VII (Square, PSX)
Τιμητική Αναφορά:
IQ (Sony, PSX)
Grandia (GameArts, Saturn)
Gran Turismo (Sony, PSX)
Densha de GO! (Taito, PSX)
Yoshi's Story (Nintendo, N64)
Καλύτερος Προγραμματισμός:
Gran Turismo (Sony, PSX)
Καλύτερη Κίνηση:
Final Fantasy VII (Square, PSX)
Καλύτερα Γραφικά:
Gran Turismo (Sony, PSX)
Καλύτερη Μουσική:
Final Fantasy VII (Square, PSX)
Καλύτερος Χαρακτήρας:
Klonoa (Namco, PSX)
Βραβείο Νέων τεχνολογιών:
Ultima Online (Origin, PC)
Derby Stallion (Tecmo, PSX)
Monster Rancher (Tecmo, PSX)

Η CAPCOM ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

Η βασίλισσα των beat'em up στις αίθουσες ηλεκτρονικών Capcom (γνωστή από την παλιά αλλά και πολυμελή σειρά της Street Fighter) κάνει την εμφάνισή της για μία ακόμη φορά. Αυτόν το Μάη στην Electronics Entertainment Exposition (E3) θα παρουσιάσει μία ολόκληρη σειρά από παντοδύναμους 2D και 3D τίτλους για κονσόλες.
Την περασμένη εβδομάδα διέρρευσε ο πλήρης κατάλογος των εν λόγω παιχνιδιών. Κάποιοι από τους προαναφερόμενους τίτλους για PlayStation και Nintendo 64 έχουν ήδη κυκλοφορήσει στις αίθουσες ηλεκτρονικών, ενώ κάποιοι άλλοι θα κάνουν το ντεμπούτο τους στην Αμερική με την έναρξη της έκθεσης.
Τα 2D παιχνίδια θα είναι τα Vampire Savior, Marvel vs Capcom και Marvel vs Street Fighter. Για όσους από εσάς ζητάτε τρεις διαστάσεις, υπάρχει το πρόσφατα ολοκληρωμένο Rival Schools United by Fate και η συνέχεια του Star Gladiator, ονόματι Plasma Sword. Το τελευταίο κυκλοφόρησε δοκιμαστικά σε επιλεγμένες αίθουσες ηλεκτρονικών ανά τον κόσμο, ωστόσο πολύ λίγοι κατάφεραν να το παίξουν. Στην E3 όμως τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά, αφού ηλεκτρονικά πολύ σπάνια βρίσκονται εκεί. Αντίθετα, κυρίαρχη θέση έχουν τα παιχνίδια για κονσόλες. Κατά καιρούς, αν πρόκειται για ειδική περίπτωση, μεγάλες εταιρίες όπως η Namco, η Capcom και η Sega κυκλοφορούν κάποιο τέτοιο παιχνίδι όπως το Virtua Fighter 3 προ δύο ετών. Σύμφωνα με φήμες, στη φετινή έκθεση μπορεί να εμφανιστεί η συνέχεια του Street Fighter EX, SFEX2.

Περισσότερη Lara!



Ο πρόεδρος της Eidos σε μια πρόσφατη συνέντευξή του αναφέρθηκε στα Tomb Raider III και IV, τα οποία δεν θα αργήσουν πολύ να εμφανιστούν. Επίσης, όπως εξήγησε ο κ. Livingstone, δεν επιθυμεί την εκτεταμένη εμφάνιση της Lara σε διάφορα προϊόντα για να μην κορεστεί η αγορά.
Οι προγραμματιστές της Core δεν επιβεβαίωσαν τα λεγόμενα του κ. Levingston, και αρνήθηκαν την ύπαρξη ενός παιχνιδιού που ονομάζεται "The Adventures of Lara Croft".

ΤΙ ΕΙΧΕΣ, ΓΙΑΝΝΗ, ΤΙ ΕΙΧΑ ΠΑΝΤΑ!

Πριν από μερικές ημέρες η Nintendo ανακοίνωσε ότι θα καθυστερήσει η εμφάνιση του 64DD. Η αρχική ημερομηνία εμφάνισης ήταν το ερχόμενο καλοκαίρι, ενώ τώρα μετατέθηκε για το τέλος του 1998.
Οι πιθανοί λόγοι στους οποίους οφείλεται αυτή τη καθυστέρηση είναι οι εξής:
1. Οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών επιθυμούν περισσότερο χρόνο ανάπτυξης των παιχνιδιών για το 64DD.
2. Δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί ο έλεγχος του νέου hardware.



Bushido Mania

Οι Ιάπωνες PlayStation gamers φαίνεται ότι έχουν πωρωθεί με το δεύτερο μέρος του Bushido Blade που μόλις κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία. Για του λόγου το αληθές σάς παραθέτουμε το ιαπωνικό Top Ten για PlayStation για την εβδομάδα 1-7 Απριλίου 1998.

1. Bushido Blade 2 (Square)
2. Gran Turismo (SCEI)
3. Dead or Alive (Tecmo)
4. Biohazard 2 (Capcom)
5. Clock Tower Ghost Head (Human)
6. Final Fantasy V (Square)
7. Xenogears (Square)
8. Mitsumete Night (Konami)
9. Tenchu (SME)
10. Zero Pilot (SCEI)

SONY + MICROSOFT

Μετά την ανακοίνωση της συνεργασίας της Microsoft με τη Sega για την ανάπτυξη του λειτουργικού συστήματος για το Katana, πριν από μερικές μέρες ανακοινώθηκε συνεργασία του Bill Gates και με τη Sony! Συγκεκριμένα η Sony θα δώσει άδεια στη Microsoft να χρησιμοποιήσει το Home Network Module, το οποίο θα επιτρέπει τη εύκολη διασύνδεση των ηλεκτρονικών προϊόντων εικόνας και ήχου.
Η Sony, με τη σειρά της, θα αποκτήσει την άδεια χρησιμοποίησης των Windows CE σε μελλοντικά προϊόντα της (PlayStation 2;).
Με αυτήν την κίνηση η Microsoft μπαίνει δυναμικά στο χώρο των game consoles, αφού έχει αποκτήσει τους απαραίτητους συνδέσμους με τις δύο μεγαλύτερες κατασκευάστριες του χώρου.


X one
Games
team

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ SONY ΓΙΑ ΤΟ NFL BLITZ ΤΗΣ MIDWAY

Το επόμενο βήμα, όπως το βλέπει η Sony τουλάχιστον, είναι να δημιουργήσει ένα παιχνίδι αμερικανικού ποδοσφαίρου που θα δίνει περισσότερη σημασία στο σακάτεμα των παικτών παρά στη σοφότερη επιλογή στρατηγικής. Ουσιαστικά το NFL Extreme είναι μία ελαφριά παραλλαγή του NFL Blitz. Και τα δύο παιχνίδια έχουν μειωμένες αριθμητικά ομάδες (7 με 7 στο Blitz και 5 με 5 στο Extreme), πολύ επίπονες συγκρούσεις και αρκετά ελαστικούς κανόνες, ούτως ώστε να μη σταματά συχνά το παιχνίδι. Επιπλέον, και οι δύο τίτλοι επιτρέπουν παιχνίδι χωρίς ποινές - κάτι που σημαίνει πως κάνετε ό,τι θέλετε και όποιον πάρει ο Χάρος...
Εκεί όπου το Extreme διαφέρει από το Blitz είναι σε μικρά στοιχεία, ίσως ασήμαντα, όμως ως σύνολο διαφοροποιούν σημαντικά το gameplay. Για παράδειγμα, το Extreme προσφέρει εναλλασσόμενες καιρικές συνθήκες. Επίσης, το παιχνίδι επιτρέπει σε τραυματισμένους παίκτες να συνεχίσουν να παίζουν, κουτσαίνοντας ή ακόμα και με σημαδεμένα πρόσωπα.
Η Sony έχει αποδείξει ότι ξέρει πώς να φτιάχνει παιχνίδια αυτού του αθλήματος. Μένει μόνο να δούμε πώς θα τα καταφέρει τώρα που είναι λίγο διαφορετικοί οι κανόνες.













TIME CRISIS 2

Σε πρόσφατη έκθεση η Namco έδειξε επιτέλους τη συνέχεια σε ένα κλασικό κομμάτι της, στο πασίγνωστο πλέον και στους κατόχους PlayStation Time Crisis. Κατά την επίδειξη εμφανίστηκαν δύο διαφορετικά μοντέλα καμπινών.
Αυτή τη φορά το παιχνίδι έχει προικιστεί με αρκετά μεγαλύτερο βάθος. Ίσως η μεγαλύτερη προσθήκη είναι η δυνατότητα να παίζουν 2 παίκτες ταυτόχρονα. Στο πρώτο Time Crisis κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό εξαιτίας του στιλ του παιχνιδιού, που απαιτούσε από τον παίκτη να βάζει το χαρακτήρα του να σκύβει για να αποφύγει εχθρικές βολές. Η ιδέα αυτή δεν έχει αλλάξει ούτε τώρα. Εντούτοις το πρόβλημα αντιμετωπίστηκε αποτελεσματικά στήνοντας ένα μηχάνημα με δύο οθόνες (προφανώς μία για κάθε παίκτη). Από άποψη όγκου είναι σαν να έχετε συνδέσει δύο ξεχωριστά μηχανήματα και να τα έχετε στήσει δίπλα-δίπλα. Με την ίδια φιλοσοφία έχει βγει και καμπίνα, καθώς αντί για απλές οθόνες διαθέτει τις τεράστιες projection screens.
Παρ' όλη την προσθήκη του δεύτερου παίκτη, το Time Crisis 2 παίζεται κατά κανόνα όπως ο προκάτοχός του. Τα πράγματα όμως δυσκολεύουν καθώς καθένας τοποθετείται σε διαφορετικό σημείο στην τοποθεσία όπου έχετε φθάσει, ενώ θα πρέπει να προσέχετε πού ρίχνετε για να μη χτυπήσει ο ένας τον άλλον κατά λάθος. Αν πάλι παίζετε μόνοι σας, ο δεύτερος παίκτης εξακολουθεί να υπάρχει μέσα στο παιχνίδι αλλά ελέγχεται από την CPU. Ως αποτέλεσμα, κατά κανόνα το μόνο που κάνει είναι να αποτελεί έναν φιλικό στόχο που πρέπει να αποφύγετε.
Τα γραφικά και το γενικότερο παίξιμο του Time Crisis 2 θυμίζουν το αρχικό παιχνίδι, με κύρια διαφορά τη φυσικότερη χρήση του πεταλιού. Υπενθυμίζουμε εδώ ότι στο συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτείτο από τον παίκτη να πατήσει ένα πετάλι, προκειμένου να κάνει το χαρακτήρα του να τραβηχθεί προσωρινά σε θέση ασφαλείας. Όμως, έτσι όπως έχει σχεδιασθεί ο χειρισμός αυτή τη φορά, θα βρεθείτε να πυροβολείτε σαν τρελοί, καθώς μερικά "προβλήματα" θα περιστρέφονται γύρω από την τοποθεσία σας, με αποτέλεσμα να μην έχετε καν χρόνο να ξεκουραστείτε.







VIRTUAL ON 2

Σχεδόν κρυμμένο ήταν το από καιρό αναμενόμενο καινούριο "μαργαριτάρι" της ομάδας AM3 της Sega, το πασίγνωστο Virtual On 2. Ένας επιπλέον λόγος να αναμένουμε με αγωνία το συγκεκριμένο τίτλο είναι το ότι ο προκάτοχός του ήταν ένα πολύ απολαυστικό παιχνίδι, με τεράστια ρομπότ σε στιλ Robotech, κατά τη διάρκεια του οποίου διεξάγονταν δραματικές μάχες, ειδικά αν έπαιζαν ταυτόχρονα δύο άτομα. Αν όλα αυτά μέχρι τώρα δεν σας συγκινούν, σας υπενθυμίζουμε ότι το παιχνίδι βγαίνει πάνω στην πιο πρόσφατη ενημέρωση του -γνωστού από άλλους τίτλους- Model 3 συστήματος. Αυτό και μόνο σίγουρα εξάπτει τη φαντασία σας και περιμένετε ένα έργο τέχνης, άλματα μπροστά από ό,τι άλλο έχετε δει μέχρι τώρα, σωστά;







Ε, λοιπόν, μάλλον θα απογοητευθείτε. Βέβαια, από οπτικής άποψης το Virtual On 2 σίγουρα έχει προοδεύσει. Τα ρομπότ που βλέπετε φαίνονται σαφώς πιο λεπτομερή, το έδαφος είναι πολύ καλό, η δράση ακόμα ομαλότερη. Παρ' ότι όμως εμφανισιακά ο τίτλος έχει βελτιωθεί σημαντικά, η αίσθηση που δίνει ενώ παίζεται είναι ακριβώς η ίδια με το πρώτο Virtual On - ακόμα και οι καμπίνες παραμένουν ίδιες. Οι γραφικές προσθήκες περιλαμβάνουν μερικές πολύ εντυπωσιακές super κινήσεις, οι οποίες εκτελούνται από τεράστια Mech (τα ρομπότ σας). Πολύ δυνατό παράδειγμα αποτελεί ένα συγκεκριμένο ρομπότ, το οποίο στέλνει έναν πύρινο δράκο (!!!) να κυνηγήσει τον αντίπαλό σας και να του επιτεθεί, με το προβλεπόμενο καταστροφικό αποτέλεσμα. Μέχρι τώρα δεν έχουν παρατηρηθεί άλλες αλλαγές -π.χ. στο έδαφος- ή χρήση νεότερων στρατηγικών μάχης. Σε γενικές γραμμές, για την ώρα το Virtual On 2 φαίνεται δυνατό αλλά κάτι λείπει...



TOP TEN

Συνεχίζοντας στο ίδιο στιλ με τον περασμένο μήνα, σας παρουσιάζουμε ξανά το δικό σας TOP 10. Για να γίνεται όλο και πιο ακριβής αυτή η κατάταξη, καλά θα κάνετε να μας στέλνετε ακόμα περισσότερα γράμματα που θα συμπεριλαμβάνουν την ψήφο σας. Φυσικά διατηρούμε τους καταλόγους με τις δικές μας προτιμήσεις και με τα "πλέον" αναμενόμενα παιχνίδια. Τέλος, όσοι θέλετε μπορείτε να αρχίσετε να στέλνετε τις προτιμήσεις σας και για ηλεκτρονικά παιχνίδια· ίσως σιγά-σιγά δείτε κάποια κατάταξη και για αυτά.

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	RESIDENT EVIL 2	PSX
2.	CRASH BANDICOOT 2	PSX
3.	FINAL FANTASY VII	PSX
4.	COOL BOARDERS 2	PSX
5.	FIFA 98	N64
6.	ABE'S ODEWORLD	PSX
7.	BROKEN SWORD 2	PSX
8.	CROC	SAT
9.	DUKE NUKEM 3D	SAT
10.	COLONY WARS	PSX

PIXEL N.G.

1.	GRAN TURISMO	PSX
2.	RESIDENT EVIL 2	PSX
3.	1080 SNOWBOARDING	N64
4.	NEED FOR SPEED 3	PSX
5.	YOSHI'S STORY	N64
6.	GEX: ENTER THE GECKO	PSX
7.	DIDY KONG RACING	N64
8.	DUKE NUKEM 3D	SAT
9.	BUSHIDO BLADE	PSX
10.	COLONY WARS	PSX

MOST WANTED

1.	TEKKEN 3	PSX
2.	GRAN TURISMO (PAL)	PSX
3.	VIRTUA FIGHTER 3	SAT
4.	TUROK 2	N64
5.	BUSHIDO BLADE 2	N64
6.	ZELDA 64	N64
7.	MOTORHEAD	PSX
8.	BURNING RANGERS	SAT
9.	HOUSE OF THE DEAD	SAT
10.	METAL GERA SOLID	PSX

ΝΑΙ, Η CAPCOM ΠΑΛΙ!

Η Capcom αναμένεται να θέσει σε κυκλοφορία από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία το νέο RPG ονόματι Breath of Fire 3. Το παιχνίδι θα παίζεται από έναν μόνο παίκτη και θα συνδυάζει τους συνήθεις 2D anime χαρακτήρες των ιαπωνικών έργων με πλήρως προσβάσιμο 3D περιβάλλον. Τεράστια τοπία θα προσφέρονται προς εξερεύνηση, ενώ θα παρέχεται η δυνατότητα αλλαγής της γωνίας της κάμερας για να βλέπετε τυχόν κρυμμένα περάσματα, θησαυρούς και τέρατα. Η περιπέτεια επικεντρώνεται σε έναν ήρωα ονόματι Ryu (σας θυμίζει άλλο παιχνίδι της Capcom;), ο οποίος ακολουθώντας έναν αρχαίο μύθο ανακαλύπτει τον -αρχαίο πια- Dragon Clan. Καμιά ερώτηση;

ΜΙΑ ΕΣΠΕΥΣΜΕΝΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ... ΠΑΛΙ!





To World Cup αποτελεί το τρίτο παιχνίδι ποδοσφαίρου για το Nintendo 64 από την Electronic Arts μέσα σε μόλις κάτι περισσότερο από έναν χρόνο. Ο προκάτοχός του, το δεύτερο τέτοιο παιχνίδι της εταιρίας ονόματι The Road To World Cup 98, είχε βελτιώσει σημαντικά τη μέχρι τότε θέση της Electronic Arts όσον αφορά στη συγκεκριμένη κονσόλα. Τώρα όμως πλησιάζει ο καιρός της τρίτης συνέχειας, και εμείς εδώ δεν είμαστε απόλυτα πεπεισμένοι ότι μπορεί κάποιος μέσα σε τόσο μικρό χρονικό διάστημα να βγάλει ένα αξιοπρόσεκτο παιχνίδι.
Πάντα σύμφωνα με την εταιρία, οι αλλαγές που έχουν γίνει είναι πράγματι σημαντικές. Για την ώρα έχει δοθεί έμφαση κυρίως στη βελτίωση της νοημοσύνης (τεχνητής, μη βαράτε πια!) των παικτών που ελέγχονται από το μηχάνημά σας, οι οποίοι συχνά έκαναν απαράδεκτα λάθη. Οι τερματοφύλακες καθώς και η λογική των οφσάιντ έχουν βελτιωθεί. Αμφότερα τονίζουν το ρεαλισμό που ίσως έλειπε.
Μία άλλη βελτίωση αφορά στο χειρισμό και το χρόνο απόκρισης κάθε παίκτη. Νέες προσποιήσεις, κινήσεις και τάκλιν έχουν προστεθεί, ενώ η μηχανή γραφικών είναι αρκετά βελτιωμένη από άποψη ταχύτητας. Επίσης παρέχεται η δυνατότητα να αλλάζετε κάποιες επιλογές και στρατηγική, χωρίς να μπαίνετε σε πολύ κόπο. Τέλος, ακόμη και το στιλ μπορεί να τροποποιηθεί για κάθε ομάδα.



ΞΕΔΙΑΛΥΝΕΤΑΙ ΤΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

"Εσκασαν μύτη" καινούριες φωτογραφίες από το επερχόμενο adventure της Koei ονόματι Enigma. Πολύ απλά πρόκειται για ένα νέο 3D adventure, που θα κυκλοφορήσει από στιγμή σε στιγμή στην Ιαπωνία.





Για την ώρα, αναμένουμε περισσότερες πληροφορίες για την αμερικανική και την ευρωπαϊκή έκδοση.



Συνεχειών... συνέχεια

Ισως κάποιοι από εσάς παραξενευτούν, αλλά θα αναφερθούμε πάλι σε επερχόμενο ηλεκτρονικό. Αυτή τη φορά πρόκειται για τίτλο που σίγουρα όλοι ξέρουν, είτε είναι πωρωμένος με τα ηλεκτρονικά είτε είναι κάτοχος Saturn. Φυσικά πρόκειται για το πασίγνωστο Daytona.
Το εν λόγω ηλεκτρονικό θα κυκλοφορήσει επίσης χρησιμοποιώντας ό,τι καλύτερο έχει διαθέσιμο αυτή τη στιγμή η Sega, το Model 3 Step 2. Η συγκεκριμένη συνέχεια παιχνιδιού θα είναι αρκετά πιο σημαντική από κάποιες άλλες που βγαίνουν "με το κιλό". Από αισθητικής άποψης, το νέο Daytona: Battle on the Edge (ο τρέχων τίτλος στην Ιαπωνία) έχει να επιδείξει πάρα πολλές βελτιώσεις, αν μη τι άλλο χάρη στο ότι αλλάζει το σύστημα στο οποίο θα τρέχει. (Το παλιό παιχνίδι έτρεχε πάνω σε Model 2, τεχνολογία σχετικά ξεπερασμένη.) Από ό,τι έχουμε δει μέχρι τώρα από τις πίστες, φαίνεται πως θα υπάρχουν χιόνια, νυχτερινή οδήγηση, βουνά, γενικά ό,τι ζητά η ψυχή σας. Ως προς το gameplay και πέρα από τις αλλαγές στις πίστες, το παιχνίδι θα έχει επίσης ένα Time Attack mode, κάτι που σπανίζει αρκετά σε μεγάλες αίθουσες.
Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι τρέχει δοκιμαστικά σε επιλεγμένα καταστήματα στην Ιαπωνία, παρέα με το Sega Rally Championship 2. Αναμείνατε στο ακουστικό σας.

Mortal Kombat!!!

Το Mortal Kombat 4 αποτελεί το πρώτο πράγματι 3D κομμάτι μίας πολύ βίαιης σειράς παιχνιδιών μάχης και φθάνει τελικά και στο Nintendo 64. (Αλήθεια, φαντάζεστε να γινόταν ποτέ κάτι παρόμοιο με το SNES;) Για την ώρα φαίνεται ότι η "μαμά"-Midway έχει καταβάλει αρκετά μεγαλύτερη προσπάθεια προκειμένου ο εν λόγω τίτλος να βγει καλύτερος από το Mortal Kombat Trilogy, που ξεπέταξαν πριν από ενάμιση χρόνο. Αφού προστέθηκε στο παιχνίδι η τρίτη διάσταση, έχουν μπει και νέα στοιχεία στις μάχες, όπως να το κάνετε βηματάκια στο πλάι για να αποφύγετε "αδέσποτες". Επίσης, κάθε χαρακτήρας από τους συνολικά 15 μπορεί να κραδαίνει διάφορα όπλα για ακόμα πιο αιματηρές σκηνές, είτε "τεμαχίζοντας" τους αντιπάλους από κοντά είτε πετώντας το όπλο από μακριά περίπου σαν... κουζινομάχαιρο. Αλλά και οι αντίπαλοι μπορούν να πετάνε διάφορα άλλα αντικείμενα που βρίσκουν διάσπαρτα στην πίστα, όπως κρανία και βράχια. Φυσικά δεν πρέπει να ξεχνάμε τα πολυαγαπημένα μας fatalities, που πράγματι δίνουν νέα διάσταση στη χρήση πολυγώνων. Θα επιστρέψουν παλιοί χαρακτήρες, όπως ο Goro, οι οποίοι εννοείται ότι θα είναι κρυμμένοι και θα πρέπει να τους βρείτε μόνοι σας (εκτός αν πούμε να σας βοηθήσουμε εμείς, βέβαια...). Για να μην παραπονιούνται ακόμα και οι πιο απαιτητικοί, θα υπάρχουν κολπάκια όπως το Endurance Round, όπου διαλέγετε ομάδες χαρακτήρων και μόλις ο ένας πέφτει στη μάχη αντικαθίσταται από άλλον.
Τα γραφικά του Mortal Kombat 4 θα είναι απαλά σαν μετάξι, τρέχοντας συνέχεια σε 60fps, υπολογίζεται δε να έχει ολοκληρωθεί γύρω στον Ιούνιο.













TUROK 2



Και άλλες εικόνες και πληροφορίες για το Turok 2 βγήκαν στην επιφάνεια. Οπως έχουμε αναφέρει σε προηγούμενο μήνα, οι σημαντικότερες βελτιώσεις έχουν γίνει στον τομέα των γραφικών. Οσο για τις εικόνες που σας παραθέτουμε σε αυτό το τεύχος, η εταιρία επιμένει ότι είναι από κανονικό Nintendo 64 κι όχι από κάποιο "φουσκωμένο" PC. Περαιτέρω πληροφορίες αναφέρουν ότι το καινούριο περιβάλλον θα είναι σαφώς λεπτομερέστερο, με χαρακτηριστικά όπως αίματα στους τοίχους και μια γενικότερη ατμόσφαιρα κατεστραμμένης περιοχής. Για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο ο παίκτης ξεκινά ανάμεσα σε πολλά πτώματα, σε μία πόλη που καταστράφηκε από εισβολή δεινόσαυρων. Στο δεύτερο επίπεδο ο παίκτης βρίσκεται σε ρωμαϊκή τοποθεσία, πάλι γεμάτη με πτώματα, φωτιές και πολλά αίματα.



Η μηχανή του παιχνιδιού έχει επίσης βελτιωθεί, καθώς οι εχθροί παρουσιάζουν αρκετά αυξημένη νοημοσύνη. Ετσι, κάθε κακός θα αντιδράσει διαφορετικά στην παρουσία σας, ανάλογα με το ποιος είναι και το πού βρίσκεται. Για παράδειγμα, μερικοί αδύναμοι χαρακτήρες θα προσπαθήσουν να σας χτυπήσουν από μακριά, ενώ οι πιο συμβατικοί (και χαζοί) φαντάροι θα σας επιτεθούν μόλις σας δουν. Ακόμα μία προσθήκη είναι το γεγονός ότι τώρα οι εχθροί αντιδρούν διαφορετικά ανάλογα με το πού τους χτυπάτε, σε στιλ "Goldeneye". Επίσης, αν για παράδειγμα ρίξετε ένα βέλος σε ένα τέρας, το βέλος θα σταθεί πάνω του και θα παραμείνει ορατό μέχρι ο εχθρός να σκοτωθεί. Απολαύστε τώρα και τις φωτογραφίες...

Dead or Alive (Wanted?)

H Sony Computer Entertainment ανακοίνωσε πρόσφατα ότι θα βγει για το PlayStation το πολύ καλό beat'em up που είναι γνωστό ως Dead or Alive, ένα παιχνίδι που μέχρι τώρα υπήρχε μόνο στο Saturn. Το συγκεκριμένο παιχνίδι σε γενικές γραμμές είναι όμοιο με το Tekken 3. Ως σύνολο έχει να επιδείξει πολλούς μαχητές, καλές κινήσεις και πολύ καλά... σχεδιασμένους θηλυκούς χαρακτήρες. Τώρα, το αν θα επιβιώσει στην ίδια αγορά με το Tekken 3 είναι άλλο θέμα. Μάλλον θα πέσει στην κατηγορία της "απλής εναλλακτικής λύσης", αλλά ακόμα είναι νωρίς για να ξέρουμε.

ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΡΕΤΕ ΤΙ ...ΠΑΙΖΕΤΑΙ!

Η... ΑΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΤΗ ΕΠΙΜΟΝΗ ΤΟΥ "PIXEL N.G." ΝΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΑ ΟΠΟΙΑ ΜΟΛΙΣ ΕΚΑΝΑΝ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΕΝΟΧΛΗΣΕ ΜΕΡΙΚΟΥΣ. ΟΥΤΕ ΛΙΓΟ ΟΥΤΕ ΠΟΛΥ, ΜΑΣ ΖΗΤΗΘΗΚΕ ΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΑΥΤΕΣ ΝΑ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΟΧΙ ΟΤΑΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ, ΑΛΛΑ ΟΤΑΝ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΙΕΣ ΤΑ ΕΙΣΑΓΟΥΝ, ΑΡΚΕΤΟΥΣ ΜΗΝΕΣ ΑΡΓΟΤΕΡΑ. ΓΙΑΤΙ; ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΚΑΤΑΛΑΒΕΤΕ.

ELMORE

Gran Turismo, Simcity 2000, Final Fantasy Tactics, Nagano Olympics, Einhander, Art of Fighting Twin, Snowboarding

Ο πιο πάνω ενδεικτικός κατάλογος αφορά σε reviews που διαβάσατε στα τρία τελευταία τεύχη του PIXEL. Τι το ιδιαίτερο έχουν αυτά τα παιχνίδια και γιατί τα αναφέρουμε εδώ; Το πιθανότερο είναι ότι πλήρη reviews των παιχνιδιών αυτών διαβάσατε μόνο στο PIXEL. Κι αυτό δεν είναι τυχαίο, αφού τα προαναφερόμενα παιχνίδια ανήκουν στην κατηγορία των προϊόντων που δεν εισάγουν οι επίσημες αντιπροσωπίες αλλά ανεξάρτητοι εισαγωγείς, είτε διότι πρόκειται για μη ευρωπαϊκές εκδόσεις προϊόντων (που συνήθως απαιτούν κάποια ρύθμιση ή κάποιο έξτρα περιφερειακό για να τρέξουν στην ευρωπαϊκή κονσόλα σας) είτε γιατί οι ανεξάρτητοι εισαγωγείς, μη δεσμευόμενοι από κάποια επίσημα χρονοδιαγράμματα των μητρικών πολυεθνικών, κινούνται ταχύτερα και εισάγουν τα παιχνίδια αυτά πολύ νωρίτερα από τις αντιπροσωπίες.
Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το περίφημο Gran Turismo, το οποίο, αν και διατίθεται στη χώρα μας εδώ και μήνες από ανεξάρτητους εισαγωγείς, δεν θα έρθει "επισήμως", απ' ό,τι μάθαμε, πριν από τον Μάιο! Το PIXEL, σε συνεργασία με τα ξένα περιοδικά που εκπροσωπεί στη χώρα μας (επίσης αδέσμευτες εκδόσεις μη εξαρτώμενες από τις πολυεθνικές παραγωγούς εταιρίες), φρόντισε να σας παρουσιάσει τα παιχνίδια αυτά εγκαίρως, εξασφαλίζοντας έτσι την ενημέρωσή σας τη στιγμή που το προϊόν ήταν διαθέσιμο στην ελληνική αγορά. Τούτο διότι το περιοδικό πιστεύει ότι πρωταρχικός ρόλος του είναι η αντικειμενική ενημέρωση του αναγνώστη και όχι η προώθηση των συμφερόντων κάθε αντιπροσωπίας, θυγατρικής, πολυεθνικής ή άλλης επιχείρησης. Αλλωστε το PIXEL έχει επανειλημμένα εφαρμόσει στην πράξη τη φιλοσοφία του αυτή κατά τη διάρκεια των τελευταίων 15 χρόνων!
Φαίνεται όμως ότι η στάση του περιοδικού "ενόχλησε", με αποτέλεσμα το PIXEL να δεχτεί μια κυριολεκτικά απίστευτη επιστολή από τη NORTEC - επίσημη αντιπρόσωπο της Nintendo στη χώρα μας. Στη συνέχεια δημοσιεύουμε το πλήρες κείμενο της επιστολής καθώς και την απάντηση του περιοδικού.

Προς περιοδικό PIXEL
Υπόψη κ. Γιακαμόζη

Μάρτιος 19, 1998

Αξιότιμοι κύριοι,
Με αυτή την επιστολή θα θέλαμε να σας επιστήσουμε την προσοχή σας σε κάποια προβλήματα που κατά επανάληψη έχουμε συζητήσει.
Με αφορμή τα τελευταία τεύχη του περιοδικού σας έχουμε παρατηρήσει την παρουσίαση και το αφιέρωμα παιχνιδιών για το N64 που δεν σας έχουμε ποτέ γνωστοποιήσει ότι κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά από την εταιρία μας.
Κατά συνέπεια, με τη δημοσίευση τέτοιων θεμάτων προκαλείτε σημαντικά προβλήματα με τους καταναλωτές που μας ενοχλούν συστηματικά για αυτά τα παιχνίδια που εμείς δεν γνωρίζουμε το πότε και αν θα κυκλοφορήσουν στην ελληνική αγορά. Προς αποφυγή τέτοιων κρουσμάτων, θα παρακαλούσαμε τη συμμόρφωσή σας με τα δεδομένα και τα στοιχεία που σας προσκομίζουμε, προκειμένου να διασφαλίσουμε την έγκαιρη και ορθή ενημέρωση των καταναλωτών. Σε αντίθετη περίπτωση, η εταιρία μας είναι στη δυσάρεστη θέση να σταματήσει τη μέχρι τώρα συνεργασία μεταξύ σας και να απέχει από την ύλη του περιοδικού σας.

Φιλικά

Για τη NORTEC
ΧΡΗΣΤΟΣ ΒΡΑΔΗΣ
(Product Manager)

Με αυτήν, λοιπόν, την πρωτοφανή επιστολή, η NORTEC "προειδοποιεί" το PIXEL αν δεν "συμμορφωθεί προς τας υποδείξεις" (Η αλήθεια είναι ότι η ανάγνωση του κειμένου μας πήγε καμιά εικοσιπενταριά χρόνια πίσω, θυμίζοντάς μας "άλλες" εποχές...)
Ακολουθεί η απάντηση του περιοδικού:

Προς
NORTEC
Υπόψη κ. Χ. ΒΡΑΔΗ

Αθήνα, 24-3-98

Αξιότιμοι κύριοι,
Σε συνέχεια της από 19 Μαρτίου 1998 επιστολής σας, την οποία απευθύνατε στον κ. Γιακαμόζη και έθεσε υπόψη μου, σας γνωρίζω τα εξής:
Πρώτον: Το περιοδικό PIXEL, συνεπές στη μακρόχρονη πορεία του και τους δεσμούς εμπιστοσύνης με το αναγνωστικό κοινό του, εξακολουθεί να καταβάλλει κάθε δυνατή προσπάθεια έτσι ώστε να επιτυγχάνει την αποτελεσματικότερη και πλέον αντικειμενική ενημέρωση των αναγνωστών του. Στο πλαίσιο αυτό δεν είναι δυνατόν να αγνοήσει την παρουσίαση προϊόντων τα οποία διακινούνται στην αγορά και ενδιαφέρουν τον καταναλωτή. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να συνειδητοποιήσετε ότι η μη γνωστοποίηση εκ μέρους σας της κυκλοφορίας κάποιων παιχνιδιών δεν σημαίνει ασφαλώς ότι αυτά δεν κυκλοφορούν!
Δεύτερον: Με έκπληξη παρατήρησα στην επιστολή σας ότι μας ζητείτε να "συμμορφωθούμε με τα στοιχεία που μας προσκομίζετε". Δεν θα επιθυμούσα να προχωρήσω στο σχολιασμό αυτής της άποψης, θεωρώντας ότι δεν εκφράζει την πραγματική σας θέση για το ρόλο και τις λειτουργίες του Τύπου σε μια ελεύθερη αγορά.
Τέλος, σχετικά με την προειδοποίησή σας για παύση συνεργασίας μας, σας επισημαίνουμε ότι η διατύπωση σχεδόν απροκάλυπτων απειλών προς το περιοδικό μας δεν διαμορφώνει κλίμα καλής συνεργασίας και αμοιβαίου οφέλους, ως εκ τούτου δεν προτιθέμεθα να παρακολουθήσουμε ούτε ασφαλώς να υιοθετήσουμε το σκεπτικό σας.
Παραμένουμε πάντοτε θετικά διακείμενοι σε μία παραγωγική συνεργασία, η οποία όμως θα πρέπει να κινείται στο πλαίσιο της αμοιβαίας εμπιστοσύνης και της αναγνώρισης από κάθε πλευρά του ρόλου που αυτή καλείται να διαδραματίσει προς όφελος, κατά κύριο λόγο, των αναγνωστών μας και των πελατών σας.
Πάντοτε στη διάθεσή σας.

Με εκτίμηση

Μ. Δασκαλάκης
Γενικός Διευθυντής

Οπως αντιλαμβάνεστε, φίλοι αναγνώστες, το PIXEL δεν θα περιμένει την ευρωπαϊκή έκδοση των παιχνιδιών για να τα παρουσιάζει! Με άλλα λόγια, δεν θα υποκύψει στις διάφορες πιέσεις που δέχεται, αλλά θα συνεχίσει να απευθύνεται στον αναγνώστη του προσφέροντας όσο το δυνατόν καλύτερη ενημέρωση. Τώρα, αν αυτή η απόφαση έχει ως αποτέλεσμα να "εξαφανιστούν" από το περιοδικό οι διαφημιστικές καταχωρίσεις των αντιπροσώπων εταιριών, τι να κάνουμε! Από πότε η συνέπεια και η αλήθεια επιβραβεύονται σε αυτόν τον τόπο;

NTSC











Ευρωπαϊκή έκδοσ
Αμερικάνικη έκδοσ
νική έκδοσ

VS PAL
ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ!

"ΝΑΙ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΕΔΩ ΚΑΙ ΔΥΟ ΜΗΝΕΣ ΑΛΛΑ ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ ΙΑΠΩΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ. Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ... ΙΣΩΣ!" ΜΙΑ ΦΡΑΣΗ ΠΟΥ ΠΟΛΛΟΙ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΘΑ ΕΧΕΤΕ ΑΚΟΥΣΕΙ ΑΠΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑΡΧΕΣ, ΟΤΑΝ ΤΟΥΣ ΖΗΤΗΣΑΤΕ ΤΟ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ ΦΟΒΕΡΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΙΑΒΑΣΑΤΕ ΣΤΟ "PIXEL". ΤΙ ΕΙΝΑΙ, ΤΕΛΟΣ ΠΑΝΤΩΝ, ΑΥΤΑ ΤΑ "ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ"; ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ ΚΟΝΣΟΛΑ;

Στην Ελλάδα επικρατεί γενικώς μία σύγχυση όσον αφορά στην αγορά των κονσολών. Σίγουρα αρκετοί από εσάς θα έχετε δει παρουσιάσεις παιχνιδιών "εισαγωγής" και θα αναρωτιέστε: "Ποια η διαφοροποίηση; Τι σημαίνει δηλαδή ότι το τάδε παιχνίδι προς το παρόν κυκλοφορεί μόνο στην ιαπωνική έκδοση; Αν το παιχνίδι είναι του στιλ Virtua Fighter, τι με νοιάζει εμένα αν τα κείμενά του είναι στην ιαπωνική γλώσσα; Σάμπως τα διαβάζω ποτέ; Δύο κλωτσιές, ένα uppercut, ένα ξεγυρισμένο combo και ο αντίπαλος κόβει ρόδα μυρωμένα. Σιγά μην περιμένω τέσσερις μήνες μέχρι να βγει η ευρωπαϊκή έκδοση."



Στη μεταφορά των παιχνιδιών υφίστανται αλλαγές. Αλλάζει η γλώσσα και, μερικές φορές, αυξάνεται η πραγματική ταχύτητα.

Δυστυχώς, αγαπητοί αναγνώστες, δεν είναι τόσο απλά τα πράγματα. Ας σας εξηγήσουμε λοιπόν εν ολίγοις ποια είναι η κατάσταση στη χώρα μας - και όχι μόνο. Καταρχήν, όπως πιθανότατα γνωρίζετε, υπάρχουν δύο κύριες πηγές για να προμηθευτείτε τα καινούρια παιχνίδια για την αγαπημένη σας κονσόλα.

Η μία οδός περνά από τις επίσημες αντιπροσωπίες των εταιριών που κατασκευάζουν τις κονσόλες. Οι συγκεκριμένες εταιρίες φροντίζουν αργά αλλά σταθερά να σας φέρνουν τα περισσότερα από τα προϊόντα που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά του εκάστοτε μηχανήματος. Δύο είναι τα κυριότερα χαρακτηριστικά αυτής της οδού. Πρώτον, είναι βέβαιο πως ό,τι πάρετε θα σας προσφέρει διασκέδαση χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Δεύτερον, θα πρέπει να περιμένετε τουλάχιστον κάποιους μήνες προτού πάρετε στα χέρια σας ένα προϊόν που σε άλλες αγορές (Αμερικής ή/και Ιαπωνίας) έχει ήδη αρχίσει να παλιώνει. Η επίσημη αντιπροσωπία ποτέ δεν θα φέρει παιχνίδι ιαπωνικής ή αμερικανικής έκδοσης, καθώς γνωρίζει ότι οι εκδόσεις αυτές δεν πρόκειται να τρέξουν στην "επίσημη" κονσόλα σας. Αυτός είναι ο γενικός κανόνας και οι εξαιρέσεις είναι ελάχιστες.

Η άλλη οδός είναι σαφώς για τους πιο τολμηρούς (και οπωσδήποτε βιαστικούς). Εκτός από τους εξουσιοδοτημένους αντιπροσώπους, τα ίδια προϊόντα διαθέτουν στη χώρα μας και διάφοροι ανεξάρτητοι εισαγωγείς. Αυτή η λύση χαρακτηρίζεται επίσης από δύο στοιχεία. Το ένα είναι βέβαια η ταχύτητα, εννοώντας ότι οι εν

NTSC vs PAL: Συντονιστείτε



λόγω κύριοι φροντίζουν να εισάγουν στη χώρα μας ό,τι καινούριο κυκλοφορεί σχεδόν αμέσως μόλις κυκλοφορήσει στην ιαπωνική αγορά, η οποία πάντα δοκιμάζει πρώτη τα νέα "μαργαριτάρια". Αυτό σημαίνει ότι εισάγουν παιχνίδια χωρίς να περιμένουν πότε αυτά θα δεήσουν να βγουν στην ευρωπαϊκή έκδοση, γεγονός που οδηγεί στο δεύτερο χαρακτηριστικό: τα παιχνίδια αυτά δεν προσφέρονται άμεσα προς χρήση λόγω τεχνικών προβλημάτων. Τα τεχνικά προβλήματα είναι το εξής... ένα: ασυμβατότητα. Ασυμβατότητα ανάμεσα στις ιαπωνικές ή αμερικανικές εκδόσεις των παιχνιδιών και στη δική σας -πολυαγαπημένη μεν ευρωπαϊκή δε- κονσόλα.
Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα από την αρχή.

Οι Τεχνικές Δυσκολίες


Σε άλλα παιχνίδια αλλάζουν και πιο σημαντικά πράγματα. Στο Yoshi's Story, για παράδειγμα, θα ανέβει ελαφρά το επίπεδο δυσκολίας.

Αρκετοί από εσάς θα έχετε -ή θα σας έχουν φέρει- τηλεόραση, βίντεο ή ακόμα και κάμερα από την Αμερική. Σίγουρα δεν αργήσατε να διαπιστώσετε τα πολλά προβλήματα που συνόδευαν αυτά τα μηχανήματα.
Απλοποιώντας το παράδειγμα, εξίσου αρκετοί θα βρεθήκατε με μια αμερικανική ή ιαπωνική παιχνιδομηχανή στα χέρια σας, αντιμετωπίζοντας τα ίδια προβλήματα. Παρομοίως, ίσως κατά καιρούς επιθυμήσατε να δοκιμάσετε ένα παιχνίδι εισαγωγής στην "επίσημη" κονσόλα σας - και τα επακόλουθα σχόλια "εκκλησιαστικής φύσεως" σίγουρα ήταν αρκετά... "πολύχρωμα" και πλούσια σε νόημα.
Ας εξετάσουμε όμως καλύτερα τι ακριβώς συμβαίνει. Ακολουθεί μία περιγραφή -κυρίως από τεχνική άποψη- της αιτίας για την οποία δεν μπορούμε να συνδυάσουμε κομμάτια εξοπλισμού διαφορετικής προέλευσης.
Το όλο πρόβλημα ξεκινά αρκετά χρόνια πριν. Οταν είχε αρχίσει η εξάπλωση της τηλεόρασης, μερικές χώρες αποφάσισαν να χρησιμοποιήσουν δικά τους συστήματα είτε για τεχνικούς είτε για πολιτικούς λόγους. Για όσους απλά ενδιαφέρονταν να βλέπουν τηλεοπτικούς σταθμούς, αυτή η διαφοροποίηση δεν είχε -ούτε έχει- καμία σημασία. Το τηλεοπτικό σήμα μίας χώρας αποκλείεται εκ των πραγμάτων να φθάσει ποτέ σε μία άλλη με ασύμβατο σύστημα. (Εχει λάβει κανείς σας σήμα από Αμερική τώρα τελευταία; Αντε καμιά Τουρκία να μας φθάσει και πάλι με δυσκολία.)
Η συγκεκριμένη διαφοροποίηση άρχισε να είναι υπολογίσιμη για τον απλό καταναλωτή όταν ξεκίνησε να εξαπλώνεται η οικιακή χρήση του βίντεο (και αργότερα της κάμερας) ως μέσου διασκέδασης. Οι κασέτες ευκολότατα ταξιδεύουν από τη μία χώρα στην άλλη, αλλά πολλές φορές δεν μπορούν να παιχτούν εκεί όπου φθάνουν. Ακριβώς στην ίδια κατηγορία μπορούν να τοποθετηθούν τα πολυαγαπημένα σας παιχνίδια. Θα γράφαμε ότι τα τηλεοπτικά συστήματα χωρίζονται σε δύο κύρια"στρατόπεδα".
Το γνωστότερο σε εμάς -και στο μεγαλύτερο μέρος της Ευρώπης-σύστημα ονομάζεται PAL (Phase Alternate Line) και αρχικά αναπτύχθηκε από την Telefunken Γερμανίας. Με πολύ απλές λέξεις, στο συγκεκριμένο σύστημα η εικόνα αποτελείται από 625 γραμμές και ανανεώνεται με ρυθμό 25Hz (25 φορές το δευτερόλεπτο). Από τις 625 γραμμές μόνον οι 576 χρησιμοποιούνται για τη μεταφορά της εικόνας που βλέπουμε, ενώ οι υπόλοιπες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά ψηφιακού σήματος (π.χ. teletext). Για να αποφευχθεί το χαρακτηριστικό "τρέμουλο", που θα υπήρχε στην εικόνα αν αυτή όντως ανανεωνόταν μόνο 25 φορές, χρησιμοποιείται μία τεχνική γνωστή ως Interlacing. Ως αποτέλεσμα, πρώτα ανανεώνονται οι μονές γραμμές (1η, 3η, 5η κ.ο.κ.) και μετά οι ζυγές (2η, 4η, 6η κ.ο.κ.). Ετσι, η εικόνα εμφανίζεται σταθερή και σαφώς πιο ξεκούραστη, με φαινομενικό ρυθμό ανανέωσης 50Hz.
Στην Αμερική χρησιμοποιήθηκε ένα άλλο σύστημα ονόματι NTSC (National Television System Committee), στο οποίο η ανάλυση είναι χαμηλότερη (δηλαδή μικρότερος αριθμός γραμμών και κατά συνέπεια μειωμένη λεπτομέρεια). Σε αυτή την περίπτωση υπάρχουν 525 γραμμές, από τις οποίες οι 480 είναι ενεργοί, ο πραγματικός ρυθμός της εικόνας είναι 30Hz και ο φαινομενικός 60Hz.
Τρίτο σύστημα, και σχετικά ασήμαντη παραλλαγή του PAL, είναι το SECAM (Sequential Colour with Memory). Εφαρμόστηκε κυρίως στη Γαλλία -χάριν προστασίας της τοπικής τηλεοπτικής βιομηχανίας- και στο πρώην Ανατολικό Μπλοκ, όπου η ιδέα


Ενα πρόσφατο, και κλασσικό παράδειγμα είναι το Gran Turismo. Ιαπωνική έκδοση, υπήρχε εδώ και μήνες. Ευρωπαϊκή σκάει μύτη σε περίπου ένα μήνα.

ήταν να προστατευτούν οι λαοί των χωρών του Μπλοκ από τις καπιταλιστικές επιδράσεις (λέμε, τώρα...). Υπενθυμίζουμε ότι οι εν λόγω αποφάσεις πάρθηκαν πριν από περίπου 40 χρόνια.
Αν προσπαθήσετε να αναμείξετε διαφορετικά συστήματα μεταξύ τους, οι συνέπειες θα είναι ποικίλες. Θα εξαρτηθούν δε από τη μέθοδο που θα ακολουθήσετε καθώς φυσικά και από τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιήσετε και την ελαστικότητα που αυτός προσφέρει όσον αφορά στα τηλεοπτικά συστήματα.
Αν πρόκειται για βίντεο, δεν μπορείτε να παίξετε NTSC κασέτα σε PAL συσκευή, αν μη τι άλλο γιατί η ταχύτητα του μηχανήματος θα είναι χαμηλότερη της απαιτούμενης. Αν το βίντεο επίσης είναι NTSC, και πάλι θα έχετε προβλήματα με το χρώμα. Παρόμοια πορεία ακολουθούν οι



παιχνιδομηχανές. Πρώτο πρόβλημα συνιστά το αν η ίδια η κατασκευάστρια εταιρία του μηχανήματός σας έχει φροντίσει να "κλειδώσει" τα προϊόντα της, ώστε να μην μπορεί να παιχτεί π.χ. παιχνίδι αμερικανικής κατασκευής σε ευρωπαϊκό σύστημα. Εστω κι αν αυτό δεν ισχύει (όπως γράψαμε, εξαρτάται από το σύστημα), το παιχνίδι θα έχει πρόβλημα με την εικόνα του (αν μπορέσει να τρέξει καν, για λόγους που θα εξηγήσουμε στη συνέχεια), ακριβώς όπως ένα βίντεο.
Θυμάστε που αναφέραμε προηγουμένως ότι το PAL (ευρωπαϊκό σύστημα) έχει υψηλότερη ανάλυση; Ισως να περιμένετε ότι αυτό είναι καλό για τα παιχνίδια σας, καθώς έτσι θα είναι καθαρότερα και πιο ευκρινή. Δυστυχώς, τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι τόσο εύκολα. Από τεχνικής άποψης, η υψηλότερη ανάλυση έχει μία και μόνη συνέπεια: τον αυξημένο φόρτο εργασίας για την επεξεργαστική μονάδα της κονσόλας σας.
Αναμφίβολα θα έχετε παρατηρήσει σε επίσημες ευρωπαϊκές εκδόσεις παιχνιδιών ότι στα άνω και κάτω άκρα της τηλεόρασης υπάρχουν μαύρες λωρίδες, το λεγόμενο "φαινόμενο letterbox". Αυτές οι γραμμές είναι άμεση συνέπεια του προαναφερθέντος αυξημένου φόρτου εργασίας που επιβαρύνει την κονσόλα. Ας εξηγηθούμε λιγάκι εδώ: Οταν μεταφέρεται ένα παιχνίδι για έκδοση στην Ευρώπη, οι προγραμματιστές έχουν δύο επιλογές προκειμένου να αποφύγουν άμεση απώλεια ταχύτητας στο παιχνίδι τους. Η απλούστερη λύση είναι να μικρύνουν την εικόνα που εμφανίζεται, μειώνοντας έτσι την απαιτούμενη επεξεργασία και πάλι σε φυσιολογικά επίπεδα. Μπορούν επίσης να εργαστούν περαιτέρω πάνω στο πρόγραμμά τους, επιταχύνοντάς το όσο μπορούν και μειώνοντας έτσι την απώλεια ταχύτητας στο ελάχιστο. Αν δεν γίνει τίποτα από τα ανωτέρω, το παιχνίδι -χωρίς εξαίρεση- θα είναι πιο αργό από το αντίστοιχο αμερικανικό ή ιαπωνικό προϊόν. (Σε αυτό το σημείο θυμηθείτε ότι σε πολλά reviews εισαγόμενων παιχνιδιών κάνουμε ειδική αναφορά στην ευρωπαϊκή έκδοσή τους.) Σημειώστε εδώ ότι το συγκεκριμένο πρόβλημα δεν είναι πρόσφατο αλλά υπήρχε και σε όλες τις προηγούμενες γενιές κονσολών.
Πρέπει επίσης να γράψουμε ότι το πρόβλημα ταχύτητας είναι το μόνο που δεν μπορείτε να λύσετε μόνοι σας. Για το θέμα του τηλεοπτικού σήματος (στην περίπτωση που έχετε εισαγόμενη κονσόλα και δεν ξέρετε πώς να τη χρησιμοποιήσετε επιτυχώς σε ευρωπαϊκή τηλεόραση), οι λύσεις είναι διάφορες και εξαρτώνται και από το μηχάνημα. Κατά κανόνα το πρόβλημα λύνεται παρακάμπτοντας εντελώς το καλώδιο της κεραίας και χρησιμοποιώντας σήμα SCART, αν βέβαια το υποστηρίζει η τηλεόρασή σας. Η συγκεκριμένη δυνατότητα ενδείκνυται όχι μόνο ως λύση για το θέμα της συμβατότητας αλλά και ως γενικότερη τακτική και για όσους έχουν "επίσημο" μηχάνημα. Ο λόγος είναι απλός: η ποιότητα σήματος και εικόνας είναι σαφώς ανώτερη από αυτή με την απλή κεραία. Αν πάλι δεν έχετε τηλεόραση με SCART αλλά θέλετε να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής ΤΩΡΑ (όπως εμείς, δηλαδή...), λύσεις και πάλι υπάρχουν. Είναι όμως κάπως πιο "σκοτεινές" και θα γίνει εκτενέστερη αναφορά σε αυτές σε άλλο τεύχος.
Εξίσου περίεργες λύσεις δίνονται αν ο κατασκευαστής του μηχανήματός σας έχει θεωρήσει σκόπιμο να προσπαθήσει ο ίδιος να σας απαγορέψει να παίξετε παιχνίδια εισαγωγής. Γενικά οι λύσεις αυτές είναι δραστικές και σε μερικές περιπτώσεις απαιτούν την εφαρμογή "πατέντας", πάντα ανάλογα με το μηχάνημα που διαθέτετε.
Σε περίπτωση λοιπόν που αποφασίσετε να παρεκκλίνετε από τα προγράμματα των επίσημων αντιπροσώπων (σαν πολύ βιαστικοί δεν γίνατε;), τα πράγματα σε καμία περίπτωση δεν είναι απλά. Τα προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίσετε είναι ποικίλα και εξαρτώνται από το τι ακριβώς έχετε και το τι θέλετε να κάνετε. Η τηλεοπτική βιομηχανία μας ανακάτεψε, γιατί καθένας έκανε το δικό του.
Με βάση τα σημερινά δεδομένα, κάποιος θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι η βιομηχανία παιχνιδιών -αν μη τι άλλο- εκμεταλλεύτηκε αυτό το γεγονός. Οι κατασκευαστές θα μπορούσαν να διευκολύνουν κατά πολύ τη "μετανάστευση" παιχνιδιών, για να μη γράψουμε ότι σε μερικές περιπτώσεις το πρόβλημα θα μπορούσε να εξαλειφθεί τελείως. Εκείνοι όμως προσπάθησαν να εκμεταλλευτούν την κατάσταση. Παρουσιάζονται έτσι περιπτώσεις όπου οι εταιρίες φθάνουν στο σημείο να "κλειδώνουν" τα παιχνίδια τους, προσπαθώντας να μας εμποδίσουν να παραβιάσουμε τα σύνορα που οι ίδιες θέτουν, στην περίπτωση που οι έμφυτες τεχνικές δυσκολίες δεν μας σταματήσουν. Εσείς, τώρα, πώς νιώθετε για αυτό; Για απαντήστε μας κι εμάς...


Βέβαια μερικές... τηλεοράσεις δεν έχουν πρόβλημα ούτε με NTSC ούτε με PAL.


Με καλώδιο SCART παρακάμπτετε το θέμα κωδ:κοποίησης σε PAL ή NTSC, φτάνει να έχει ανάλογη υποδοχή η τηλεόρασή σας.

Τι Γινεται Τελικα;

Ωραία όλα αυτά, αλλά ποιο είναι το αποτέλεσμα για τον απλό χρήστη; Μπορεί τελικά να τρέξει την ιαπωνική ή αμερικανική έκδοση του αγαπημένου του παιχνιδιού ή θα πρέπει να περιμένει πότε θα βγει η ευρωπαϊκή; Η απάντηση είναι "όχι"... και στις δύο ερωτήσεις. Οχι, μια ευρωπαϊκή κονσόλα δεν μπορεί να παίξει παιχνίδια άλλων εκδόσεων. Και όχι, αν είστε τόσο ανυπόμονοι δεν χρειάζεται να περιμένετε πότε θα βγει η ευρωπαϊκή έκδοση: Αρκεί να βάλετε -για ακόμα μία φορά- το χέρι στην τσέπη...





NINTE

+

ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

1. ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ **NINTENDO 64**

+

2. ΕΝΑ **ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ** NINTENDO 64

+

3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ **GOLDENEYE 007**

+

4. ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ **POSTER**



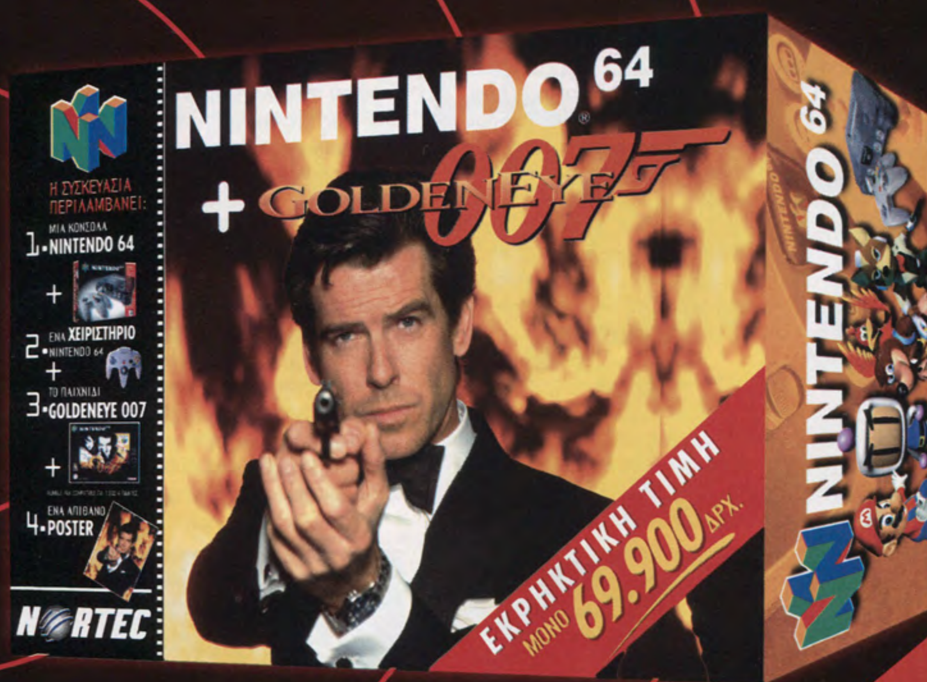


+  +

NDO 64®

GOLDENEYE 007

Το πιο εκρηκτικό πακέτο
της χρονιάς.
Στην πιο εκρηκτική τιμή!





+



ΕΚΡΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΜΟΝΟ 69.900 ΔΡΧ.

MOTOR

" If I cant't be wrong, I must be right. Motorhead, remember me now, Motorhead allright."

Πάλι τρέχεις;



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Gremlin Interactive
Παίκτες: 1

Οχι, δεν είναι αυτό που νομίζετε. Μπορείτε να καθίσετε στη θέση σας και να ηρεμήσετε, διότι εκτός από το όνομα το παιχνίδι δεν έχει καμία άλλη σχέση με τους φλωροκτόνους θεούς του θορύβου Motorhead. Οσο και εάν θέλαμε κάτι τέτοιο, οι Σκανδιναβοί προγραμματιστές της Digital Illusions δεν μας έλαβαν υπόψη, έτσι το άρθρο σταματά εδώ!
[...Μπαίνει ο αρχισυντάκτης με ένα χασαπομάχαιρο...]
Εντάξει, δεν σταματά εδώ αλλά συνεχίζεται... Η Digital Illusions, λοιπόν, είχε κάνει την πρώτη εμφάνισή της πριν από πολλά χρόνια, όταν ακόμα κυριαρχούσε η συμπαθέστατη Amiga, και είχε βγάλει μερικά πολύ καλά φλιπεράκια. Σίγουρα οι πιο παλιοί από εσάς θα θυμάστε τα Pinball Dreams, Pinball Fantasies και Pinball Illusions, που κυριάρχησαν στο συγκεκριμένο τομέα και έθεσαν νέες βάσεις. Μετά από αυτά όμως η εταιρία έπεσε σε ένα είδος παρατεταμένης "χειμερίας νάρκης" και για αρκετά χρόνια δεν ακούστηκε τίποτα για αυτήν. Ωσπου ήρθε η ώρα της αναγέννησης και το νέο ρεύμα παρέσυρε μακριά όλες τις παλιές αξίες. Αυτή τη φορά δεν έχουμε να κάνουμε με φλιπεράκι αλλά με racing game, και το όνομα αυτού Motorhead (τυχαία;)!

Snaggletooth

Από την πρώτη κιόλας στιγμή γίνεται φανερή η παράμετρος στην οποία έχει δοθεί η μεγαλύτερη βαρύτητα. Η ταχύτητα, λοιπόν, είναι αυτή που διαδραματίζει τον πρωταρχικό ρόλο στο παιχνίδι και τίποτα δεν είναι ικανό να επισκιάσει τη σημασία της. Τα οχήματα τρέχουν σαν τρελά και το frame rate κρατιέται περίπου στα 50 frames το δευτερόλεπτο, δίνοντας έτσι την αίσθηση της ομαλότητας (οι ανώμαλοι να φύγουν, θα συναντηθούμε έξω...). Ο δε λόγος για τον οποίο τρέχετε έτσι είναι πολύ απλός και σε καμία περίπτωση δεν σχετίζεται με την έγκαιρη κατάθεση των φορολογικών δηλώσεων: Λαμβάνετε μέρος σε ένα μελλοντικό πρωτάθλημα αγώνων αυτοκινήτων και σκοπός σας είναι να κερδίσετε τους επτά αντιπάλους σας (αυτή η πρωτοτυπία θα με σκοτώσει μια μέρα...). Θα τρέξετε μέσα από έξι διαφορετικές πίστες, που απεικονίζουν ιαπωνικές πόλεις και όμορφα ηλιοβασιλέματα. Μη νομίζετε όμως ότι πρόκειται για τις κλασικές γραμμικές πίστες, όπου προχωράς και προχωράς, διότι όλες οι

UNDER CONSTRUCTION



Περάστε τους όλους και απολαύστε το ηλιοβασίλεμα.



Ενα από τα αρχικά αμάξια του Motorhead. Μπορεί τώρα να δείχνει απλοϊκό, αργότερα όμως θα φτιάξει.



Ιδού η ευκαιρία σας να τραβήξετε χειρόφρενο και να βγάλετε ωραία και καθαρά τη στροφή.

HEAD



Από γραφικά καλά πάμε. Από gameplay να δούμε...

πίστες είναι κυκλικές και θα κάνετε γύρους μέχρι να ζαλιστείτε (το εάν θα έχετε και έναν Μανόλη στη μέση είναι θέμα υπό συζήτηση). Στην αρχή βρίσκεστε στην τρίτη κατηγορία, ενώ όσο οδεύετε προς την πρώτη καινούρια, βελτιωμένα αμάξια περιέρχονται στη διάθεσή σας. Κάθε αμάξι αποτελείται από 300 πολύγωνα, τα οποία όμως στη φάση κατασκευής όπου βρίσκονται τώρα δείχνουν πολύ απλοϊκά και δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Η εταιρία ετοιμάζει ταυτόχρονα τις εκδόσεις για PC και για PlayStation. Συγκρίνοντας το παιχνίδι σε αυτά τα δύο μηχανήματα, γίνεται αμέσως αντιληπτό το πόσο έχουν προκόψει τα PCs. Τώρα μάλιστα, που έβγαλαν τις 3D κάρτες, προσφέρουν γραφικά πολύ ανώτερα από αυτά κάθε παιχνιδομηχανής (ακόμα και του Nintendo 64).
Οταν δει κάποιος όλα τα ειδικά εφέ και τις φωτοσκιάσεις που υπάρχουν στην έκδοση για τα PCs, μάλλον θα μουτρώσει και θα οπισθοχωρήσει πέντε βήματα. (Οποιος έχει δει το Forsaken μάλλον καταλαβαίνει τι εννοώ.)


Θαυμάζοντας τα αξιοθέατα της Ευρώπης...

Killed By Death

Οι αντίπαλοι που θα συναντήσετε στο παιχνίδι έχουν ιδιαίτερα αναπτυγμένη νοημοσύνη και αναμένεται να είναι ένα από τα σημεία που θα το κάνουν να ξεχωρίσει από τα υπόλοιπα. Για να μην τα βρείτε όμως υπερβολικά σκούρα, θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο modes: Simulation ή Arcade, που προσπερνά τον υπερβολικό ρεαλισμό και σας παρέχει ταχύτητα και διασκέδαση χωρίς πολλά-πολλά. Οσον αφορά στο multiplayer τμήμα του Motorhead, τα πράγματα δεν έχουν ξεκαθαριστεί ακόμα και τίποτα δεν είναι σίγουρο. Υπάρχουν όμως πολλές πιθανότητες να συμπεριληφθεί επιλογή για split-screen. Το τι θα γίνει τελικά θα το δούμε όταν βγει το παιχνίδι στην αγορά. Μέχρι τότε διαβάζετε τα previews, μήπως και εμφανιστεί κανένα νέο.











Η πίστα Ruhrstadt μπορεί να θυμίζει κόσμους από άλλα παιχνίδια, βρίσκεται όμως στη Σουηδία.



Ο οδηγός του οχήματος είχε πολλά αέρια, με αποτέλεσμα να... ελαφρύνει... υπερβολικά το αμάξι.



Η κατάρα των διαφημίσεων σε όλο της το μεγαλείο. Βρίσκονται παντού, τι να κάνουμε;

SIM CITY

του Νίκου Κοσμάτου

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΣΤΑ ΣΚΑΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟ NINTENDO 64. ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΤΟΝ ΠΕΡΙΜΕΝΑΜΕ...

I am God...

ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Θα κοιμηθείτε καλά.

Προτού αρχίσω αυτό το preview, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον αρχισυντάκτη μου, που όχι μόνο μου ανέθεσε την παρουσίαση αυτού του εξομοιωτή σχεδίασης πόλεων (πολύ συναρπαστικό!) αλλά φρόντισε επίσης το παιχνίδι να είναι εξ ολοκλήρου στα ιαπωνικά. Ευχαριστώ πολύ, κύριε αρχισυντάκτα. (Περίμενε να τελειώσω το γράψιμο και τα ξαναλέμε.)
Το Sim City 2000 είναι ένα από τα παιχνίδια που δεν περιμέναμε να δούμε ποτέ στο N64.
Η πρώτη εμφάνισή του έγινε πριν από μερικά χρόνια στο PC, όταν όλοι αυτοί που έπαιζαν παιχνίδια στον υπολογιστή τους το θεωρούσαν ένδειξη ανωτερότητας να ασχολούνται επί δέκα ώρες χωρίς διακοπή με το Populous, ένα εναλλακτικό του εν λόγω τίτλου. Στο SC2000 παίρνετε μάλλον το ρόλο του Θεού, αφού δεν διαδραματίζετε άμεσο ρόλο στο παιχνίδι αλλά μπορείτε να επεμβαίνετε στον κόσμο ως υπέρτατος άρχοντας, με την ελπίδα οι υπήκοοί σας να επιβιώσουν και να συνεχίσουν τη ζωή τους. Βέβαια στην ουσία δεν είστε Θεός αλλά σχεδιαστής πόλεων. Προφανώς, κατά την άποψη των γραφειοκρατών δεν υπάρχει και μεγάλη διαφορά μεταξύ των δύο ανωτέρω, οπότε μπορείτε να κάνετε ό,τι γκάφα θέλετε και να τη γλιτώσετε. Ξεκινώντας από ένα γυμνό τοπίο γεμάτο δέντρα και με τη συνηθισμένη λίμνη, πρέπει να το μετατρέψετε σε μία μεγάλη μητρόπολη, έτοιμη για τον 21ο αιώνα - ή, αν θέλετε, σε μία κόλαση για τους νομοταγείς πολίτες και παράδεισο για κάθε εγκληματία.

ΕΓΩ ΕΙΜΑΙ Ο ΚΥΡΗΣ...

Αν δεν έχετε παίξει ποτέ το Sim City 2000 στο PC, τότε θα δυσκολευθείτε αφάνταστα



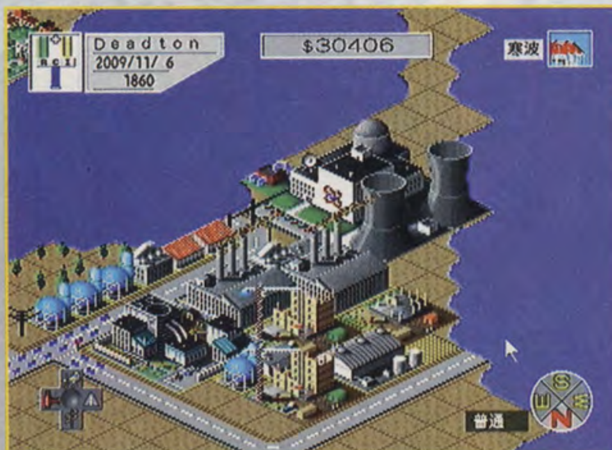
Αλλη μία παρθένα έκταση έτοιμη να γίνει σκουπιδότοπος.

μέχρι να καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε. Εγώ δεν το έπαιξα ποτέ στο PC. Ούτε ιαπωνικά δεν ξέρω. Αμάν πια! Αφού μερικά Γιαπωνεζάκια φιλαράκια από τη Γλυφάδα μου έκαναν τους μεταφραστές, κατάφερα να καταλάβω περίπου τι παίζεται (σημ.: πάρε άτομο να χαρείς, σου λένε...). Υστερα, υπάρχουν και οι παλαιότεροι συντάκτες (σημ.: ο παλιός είναι αλλιώς, πώς να το κάνουμε...), οι οποίοι -έχοντας φάει τα παιχνίδια του είδους με το κουτάλι- με διαφώτισαν κάπως περισσότερο.
Αν θέλετε να δημιουργήσετε την τέλεια κοινότητα, σκόπιμο είναι να ταξινομήσετε

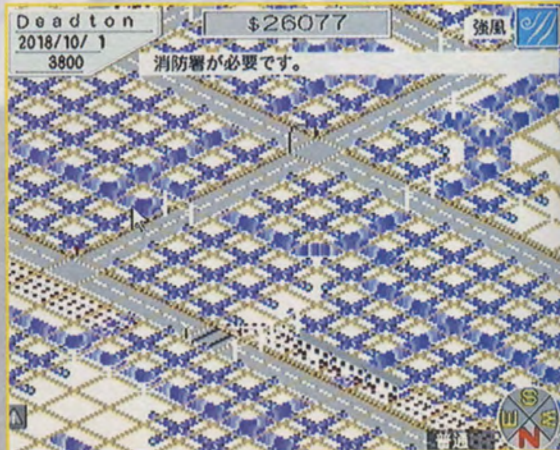


PIXEL Next Generation

info
Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Imagineer
Τύπος: City Sim
Παίκτες: 1



Μία συνηθισμένη περιοχή βαριάς βιομηχανίας. Θα θέλατε να δουλεύατε εκεί;



Σωλήνες: Τροφοδοτούν με νερό τα σπίτια. Χρησιμοποιούνται επίσης ως αποχετεύσεις.

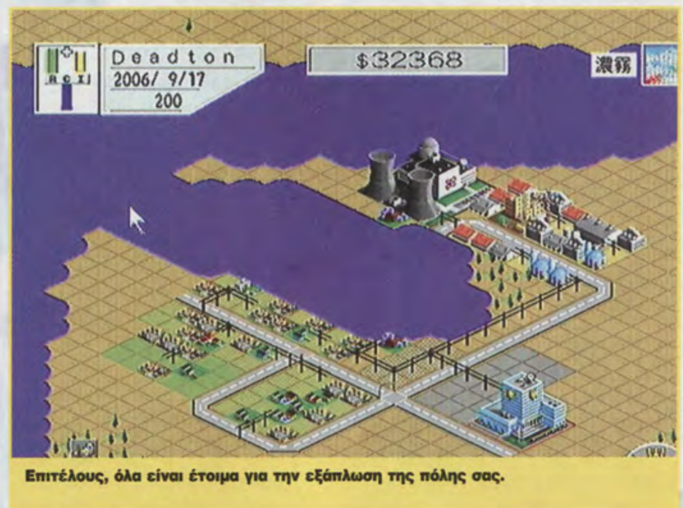
2000



Ενα απομονωμένο αεροδρόμιο. Αν έχετε ενεργοποιημένες τις καταστροφές, τα αεροπλάνα πέφτουν το ένα μετά το άλλο.



Αυτή η δημοσιογράφος σας γνωστοποιεί πόσο δημοφιλής είστε.



Επιτέλους, όλα είναι έτοιμα για την εξάπλωση της πόλης σας.

τις περιοχές ως προς διαφορετικές χρήσεις (σπίτια, καταστήματα, γραφεία, εργοστάσια κ.ά.) και να τις προμηθεύσετε με νερό, ηλεκτρισμό και συγκοινωνίες. Αν στους κατοίκους αρέσει η πόλη σας, θα εγκατασταθούν μόνιμα και θα φέρουν τους φίλους και τους συγγενείς τους. Αν όμως τα πράγματα αρχίσουν να πηγαίνουν στραβά, οι καλοί πολίτες θα την "κοπανίσουν", αφήνοντας πίσω τους τα αποβράσματα της κοινωνίας (ζητιάνους, σχεδιαστές πόλεων και



Φτωχογειτονιές αρχίζουν να εμφανίζονται. Θα τις αναβαθμίσετε ή θα τις εξαφανίσετε;

-πάνω από όλα- αρχισυντάκτες), οι οποίοι θα μετατρέψουν την ωραία πόλη σας σε ένα σκουπιδαριό, γεμάτο από εγκαταλελειμμένα κτίρια και κλεμμένα σπίτια.

Πρώτη προτεραιότητά σας είναι να χτίσετε ένα εργοστάσιο παραγωγής ενέργειας, γιατί χωρίς ηλεκτρισμό η πόλη σας θα είναι πρωτόγονη. Για να χτίσετε οτιδήποτε, απλά πατάτε το "Α", το οποίο ενεργοποιεί ένα σετ από εικονίδια. Σε αυτό το σημείο έπεσε μεγάλος

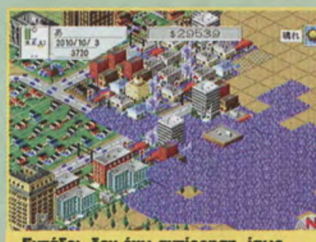


ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΑ ΠΕΘΑΙΝΟΥΝ...

ΟΛΑ ΒΑΙΝΟΥΝ ΚΑΛΑ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΩΣ ΑΦΕΝΤΙΚΟ ΕΙΣΤΕ ΠΟΛΥ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ. ΞΑΦΝΙΚΑ ΟΛΑ ΑΡΧΙΖΟΥΝ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΟΥΝ ΣΤΡΑΒΑ, ΟΙ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΕΣ ΔΙΑΔΕΧΟΝΤΑΙ Η ΜΙΑ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΚΑΙ Η ΠΟΛΗ ΣΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΑ ΠΡΟΘΥΡΑ ΤΗΣ ΚΑΤΑΡΡΕΥΣΗΣ. ΑΛΗΘΕΙΑ, ΘΥΜΗΘΗΚΑΤΕ ΝΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΕΝΑΝ ΣΤΑΘΜΟ ΠΥΡΟΣΒΕΣΤΙΚΗΣ;



Οι φωτιές είναι από τις συνηθέστερες καταστροφές. Ενα σπίρτο αρκεί για να απανθρακωθεί η πόλη σας και τα... παϊδάκια σας!



Εντάξει, δεν έχω αντίρρηση, ίσως δεν θέλατε να έχετε θάλασσα και μέσα στο σπίτι, αλλά δείτε το από τη θετική πλευρά: γλιτώσατε τα έξοδα της πισίνας...



Πρόκειται για το Independence Day με πόδια. Αυτή η τεράστια, μεταλλική αράχνη δεν θέλει απλά να επισκεφθεί την πόλη σας. Καταστρέψτε την, προτού να είναι αργά.

ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΠΟΛΕΙΣ

Αν θέλετε στα αλήθεια να χρησιμοποιήσετε το N64 σας για να χτίζετε φανταστικές πόλεις, καλύτερα να περιμένετε την ευρωπαϊκή έκδοση του παιχνιδιού. Αν πάλι επιθυμείτε απεγνωσμένα να πάρετε τον έλεγχο των ζωών πολλών ανθρώπων, θα χρειαστεί πρώτα να περάσετε από όλα τα ιαπωνικά κείμενα. Σε αυτό το σημείο, λοιπόν, σας προσφέρουμε μια μικρή βοήθεια.

1. ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΤΕ ΕΝΑ ΤΟΠΙΟ

Κάθε φορά που ξεκινάτε καινούριο παιχνίδι, σας δίνεται ένα τυχαίο τοπίο. Με τη βοήθεια ενός πίνακα ελέγχου μπορείτε να ελέγχετε τη μορφολογία του εδάφους, τα ποσά του νερού και τον αριθμό των δέντρων. Αυτό το μέρος φαίνεται βυθισμένο στο νερό αλλά, αν το δείτε από τη θετική πλευρά του, έχει πολλές παραλίες.



2. ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ

Όσο περισσότερα χρήματα έχετε όταν ξεκινάτε τόσο ευκολότερο είναι να συνεχίσετε. Αν σας τελειώσουν τα χρήματα, θα πρέπει να περιμένετε μέχρι να εισπράξετε ξανά τους φόρους (ζήτω η εφορία!). Προσοχή όμως μην τους αυξήσετε υπερβολικά, γιατί οι πολίτες θα καταφύγουν σε άλλες πόλεις.



3. ΟΝΟΜΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΛΗ

Πρώτα πρέπει να γράψετε το δικό σας όνομα (μέσω τριών αλφάβητων, δύο ιαπωνικών και ενός αγγλικού). Αν όμως το όνομά σας έχει περισσότερα από οκτώ γράμματα, την πατήσατε!



4. ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΟ MENU

Εννοούμε εκεί όπου αναγράφει "Menu". Με τη βοήθειά του μπορείτε να γκρεμίζετε αντικείμενα ή να φυτέψετε δέντρα, να κατασκευάσετε δρόμους και σιδηρόδρομους, να εγκαταστήσετε σωλήνες νερού και σταθμούς άντλησης, να ελέγξετε την εσωτερική δομή των κτιρίων, να χτίσετε εργοστάσια ενέργειας και να τοποθετήσετε γραμμές τροφοδότησης, να ρυθμίσετε τα options του παιχνιδιού, να χωρίσετε το έδαφος σε ζώνες, ακόμα και να δείτε γραφικές παραστάσεις.



5. ΔΩΣΤΕ ΕΝΕΡΓΕΙΑ

Η πρώτη δουλειά σας είναι να εγκαταστήσετε ένα εργοστάσιο ενέργειας. Οι οικολόγοι αναγνώστες μας μπορούν να κατασκευάσουν εργοστάσια αιολικής και υδροηλεκτρικής ενέργειας, όμως αυτά δεν είναι τόσο αποδοτικά. Αν θέλετε να τροφοδοτήσετε τη μητρόπολή σας με αρκετή ενέργεια ώστε να μη χρειάζεται οι κάτοικοι να κυκλοφορούν με φακούς τη νύχτα, θα πρέπει να κατασκευάσετε ένα πυρηνικό εργοστάσιο.



6. ΧΩΡΙΣΤΕ ΤΗ ΓΗ

Αφού διαθέτετε πηγές ενέργειας, θα χρειαστεί να αποφασίσετε για το τι αντιστοιχεί σε κάθε περιοχή. Οι πολίτες σας δεν μπορούν να κάνουν τίποτα χωρίς άδεια από το σχέδιο πόλης. Για να κατατάξετε μία περιοχή, απλά διαλέξτε τον τύπο της (ελαφριά ή βαριά βιομηχανική, με αραιή ή πυκνή δόμηση, με γραφεία ή καταστήματα). Αφού τελειώσετε με αυτά, επιλέξτε με τον κέρσορα την περιοχή που θέλετε.



7. ΣΩΣΤΗ ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ

Αν τοποθετήσετε σπίτια ακριβώς δίπλα σε ένα πυρηνικό εργοστάσιο, θα διαπιστώσετε ότι δεν θα υπάρξουν πολλά "θύματα" πρόθυμα να εγκατασταθούν εκεί. Μια επιτυχημένη πόλη χρειάζεται πολλά μαγαζιά στο κέντρο της. Επίσης, η υποδομή ελαφριάς και βαριάς βιομηχανίας πρέπει να βρίσκεται στη μία πλευρά και τα σπίτια στην άλλη.



8. ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ

Είναι ανούσιο να έχετε κατοίκους στην πόλη σας αν αυτοί δεν μπορούν να φθάσουν στις δουλειές τους. Χρειάζεστε λοιπόν δρόμους και σιδηρόδρομους για να συνδέσετε τις διαφορετικές περιοχές, αλλά και ηλεκτρικές γραμμές για να τροφοδοτήσετε σπίτια και επιχειρήσεις με ηλεκτρισμό.



9. ΥΔΡΕΥΣΗ

Μετά τον ηλεκτρισμό όλοι χρειάζονται νερό. Αυτό είναι ένα πολύ ενοχλητικό μέρος του παιχνιδιού, γιατί τοποθετείτε τεράστια και πανάκριβα δίκτυα σωληνώσεων για να εγκατασταθούν διάφοροι ανεύθυνοι μακριά από αυτά, οπότε πρέπει να εγκαταστήσετε και άλλα. Επίσης απαιτείται να κατασκευάσετε αρκετούς σταθμούς άντλησης, ώστε να κρατήσετε την πίεση σε υψηλά επίπεδα.

10. ΛΑΜΠΕΡΑ ΦΩΤΑ, ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΛΗ

Έχετε ανάγκη ένα επιτυχημένο εμπορικό κέντρο, αν η πόλη σας πρόκειται να μεγαλώσει. Όσα περισσότερα χρήματα θα βγάζει τόσα περισσότερα θα εισπράττετε σε φόρους. Αν μεγαλώσει πολύ γρήγορα, σύντομα θα ξεμείνετε από χώρο, οπότε θα χρειαστεί να κάνετε σχέδια για μελλοντική εξάπλωση.



11. ΕΙΣΤΕ ΜΟΝΟΙ

Αν τα έχετε κάνει όλα σωστά, η πόλη θα αρχίσει να αποδίδει από μόνη της, καθώς θα συρρέουν ολοένα περισσότεροι κάτοικοι. Κρατήστε τους ευχαριστημένους τοποθετώντας πάρκα (όχι παρκόμετρα) και γήπεδα, και σύντομα θα αποικίσετε και άλλους πλανήτες. Απλά προσέξτε τους σεισμούς, τις πλημμύρες, τις πυρκαγιές, τους ανεμοστρόβιλους, τα αεροπορικά δυστυχήματα και τους γιγάντιους εξωγήινους εισβολείς... Το πώς θα τα καταφέρετε είναι μία δύσκολη υπόθεση. Όλες οι ενέργειές σας πρέπει να είναι μετρημένες και προμελετημένες, αλλιώς η πόλη σας θα καταλήξει σαν... την Αθήνα: μόλυνση, πλημμύρες, κυκλοφοριακή συμφόρηση και φυσικά πολλοί μα πολλοί δυσαρεστημένοι πολίτες.





Ελέγξτε τις λεπτομέρειες κάθε κτιρίου.

Γραφικές παραστάσεις. Κρίμα που όλα είναι στα ιαπωνικά.

Αυξήστε τους φόρους για να κερδίσετε περισσότερα. Οι κάτοικοι θα σας μισήσουν, αλλά αυτό δεν "πονά".

πειραματισμός, ώστε να καταλάβουμε σε τι αντιστοιχεί καθετί. Ορισμένα πράγματα ήταν προφανή, π.χ. η βρύση για την ύδρευση και ο δρόμος για τις συγκοινωνίες, όμως μου πήρε πολλή ώρα προτού ανακαλύψω το εικονίδιο του ηλεκτρισμού. Αλυτο μυστήριο αποτελεί επίσης το γεγονός ότι ο διαχωρισμός της γης σε ζώνες απεικονίζεται με ένα ξύλινο σφυρί.

Προοπτικες

Το Sim City 2000 ανήκει στα παιχνίδια εκείνα των οποίων πρέπει να είσαι πραγματικός οπαδός για να τα απολαύσεις. Προσωπικά δεν είμαι φανατικός του είδους. Ποτέ δεν θα δείτε ανθρώπους να επηρεάζονται άμεσα από τις αποφάσεις σας, οπότε δεν υπάρχει πραγματική σύνδεση με το παιχνίδι - μόνο "χαζά" κτίρια και χάρτες. Οι μικροί χαρακτήρες manga που εμφανίζονται συχνά είναι καινούριοι στο N64, όμως το μόνο που κάνουν είναι να σας δίνουν μια αναφορά (στα ιαπωνικά, φυσικά). Το Sim City 64, μελλοντικό παιχνίδι της Nintendo για το επερχόμενο 64DD, υποτίθεται ότι θα σας επιτρέπει να βλέπετε τους κατοίκους της πόλης σας. Ομως, αν δεν έχετε τη δυνατότητα να τους δείτε να ξεσηκώνονται ή αν δεν μπορείτε να βασανίσετε μερικούς φτωχούς, μετατρέποντας την περιοχή γύρω από τα σπίτια τους σε ένα μάτσο χημικά εργοστάσια και παρακολουθώντας τους ύστερα να κλαίνε, δεν πρόκειται να κάνει μεγάλη διαφορά. Υπάρχουν ορισμένα υπο-παιχνίδια στην έκδοση του SC2000 για το N64, όπως αγώνες με άλογα (όπου μπορείτε να στοιχηματίσετε) και ένα παιχνίδι όπου καταρρίπτετε εξωγήινους εισβολείς, όμως είναι αρκετά απλά. Την περισσότερη ώρα θα ακολουθείτε την ίδια ρουτίνα: θα ισοπεδώσετε τη γη, θα τη χωρίσετε, θα ανοίξετε δρόμους, θα εγκαταστήσετε γραμμές ηλεκτροδότησης και σωλήνες ύδρευσης, θα αναμείνετε να εγκατασταθούν κάτοικοι, θα εισπράξετε φόρους, να φτιάξετε κανένα πάρκο και όλα αυτά πάλι από την αρχή. Οι συνηθισμένες καταστροφές προσθέτουν λίγο ενδιαφέρον, αλλά -αν παίζετε στα σοβαρά το παιχνίδι- το τελευταίο που θέλετε για την τέλεια κοινότητά σας είναι να ισοπεδωθεί από ένα τεράστιο ρομπότ-αράχνη! Ευτυχώς, οι καταστροφές είναι προαιρετικές. Αν είναι ο τύπος σας (ας το παραδεχθούμε, θα το λατρέψετε ή θα το μισήσετε), θα το διασκεδάσετε πολύ φροντίζοντας ώστε τα πάντα να είναι τέλεια για τους πολίτες σας, και σαφώς αξίζει να το περιμένετε. Αν πάλι κάτι τέτοια παιχνίδια σάς προκαλούν το γέλωτα, προσευχηθείτε να κυκλοφορήσει γρήγορα, για να γελάσετε με την ψυχή σας. Εμείς, όταν έχουμε νεότερα για την ευρωπαϊκή έκδοση, θα σας ενημερώσουμε με πλήρες review.

Ωρα να στείλετε τις μπουλντόζες για να ισοπεδώσουν τις παράγκες.

Το νέο δημαρχείο. Ωραίο, ε; Και ακριβό...

Χωρίς σταθμούς άντλησης η πίεση του νερού πέφτει.

PREMIER MANAGER '98

ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ ΓΙΑ ΤΟ PLAYSTATION; ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ Η ΒΑΛΙΤΣΑ.

Του Βαγγέλη Λιβιεράτου

Φτου κι απ' την αρχή!

Στο ερώτημα πολλών από εσάς εάν πρόκειται να φτιαχτεί ένα football management game για το PlayStation, είμαστε στην ευχάριστη θέση να απαντήσουμε με ένα ηχηρό και αδιάσειστο "Ναι!". Το Premier Manager '98, που ακολουθεί τα Premier 1, 2 και 3 στο PC και την Amiga, θα κάνει πραγματικότητα όλα τα όνειρά σας σχετικά με τη διαχείριση (management) της ομάδας σας χωρίς παρεμβάσεις τρίτων. Σύντομα, λοιπόν, θα μπορέσετε να αναλάβετε καθήκοντα οικονομικού συμβούλου, προπονητή ή manager.



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Gremlin Interactive
Παίκτες: 2



Δείτε ξανά και ξανά τις καλύτερες φάσεις του αγώνα και σιγουρευτείτε ότι οι παίκτες σας αξίζουν τα $5.000 εβδομαδιαίως.



Ακόμα και το Sensible World of Soccer αδυνατεί να δώσει τέτοια γραφικά. Το PM '98 φαίνεται απίθανο.

COMING HOME

Με ενισχυμένο τον πλήρη έλεγχο θα είστε ικανοί να αλλάξετε και να βελτιώσετε κάθε στοιχείο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να αυξήσετε το κόστος των εισιτηρίων στα γήπεδα για να κάνετε το club επιτυχημένο και -με κάποια τύχη- να αποκτήσετε αρκετά χρήματα ώστε να χτίσετε ένα καινούριο γήπεδο, να προβείτε σε σοφές επενδύσεις, να εφαρμόσετε διαφορετικές μεθόδους προπόνησης της ομάδας σας ή να προσλάβετε και να απολύστε μέλη-κλειδιά του προσωπικού (αν ένας αληθινός manager μπορεί, γιατί όχι κι εσείς).
Σημειώνουμε ότι το καλύτερο νέο χαρακτηριστικό που έχει να επιδείξει το Premier Manager '98 έναντι οποιουδήποτε football management game είναι το "στιλ" των μεγάλων στιγμών του match. Με την υποστήριξη δε της μηχανής του Actua Soccer 2 για τα γραφικά θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε και να υπολογίζετε τις κινήσεις των παικτών σας σε τρισδιάστατη οθόνη.
Αξίζει, επίσης, να αναφέρουμε ότι και τα 92 clubs που μετέχουν στο πρωτάθλημα '97-'98 θα είναι παρόντα, με τις πλήρεις και αυθεντικές ομάδες τους - σίγουρα θα σας ενθουσιάσει η ικανότητά τους να αγοράζουν μεγάλα ταλέντα από τη διεθνή ελεύθερη αγορά!
Τέλος, ο Bary Davies είναι στη διάθεσή σας, προκειμένου να καλύψει σχολιάζοντας όλους τους αγώνες.
Θα μπορούσε το πρώτο σοβαρό football management game για το PlayStation να είναι το καλύτερο από όλα τα προηγούμενα; Θα το ανακαλύψετε σύντομα.





Ο χρόνος περνά γρήγορα στον κόσμο του PM '98.



Ρίξτε μια ματιά στους top scorers όλου του πρωταθλήματος του PM '98. Τα γνωστά ονόματα δεν λείπουν.



Τα αυτόματα replays σας δείχνουν τις καλύτερες στιγμές του παιχνιδιού.





Οι διαπραγματευτικές ικανότητες παίζουν μεγάλο ρόλο στο PM '98. Νομίζετε ότι ένα αυτοκίνητο ή ένα σπίτι ως bonus θα σας φέρει τον παίκτη που προτιμάτε;

GHOST IN THE SHELL

ΦΑΝΤΑΣΜΑ ΣΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ;
ΤΡΕΛΛΑΘΗΚΑΤΕ ΜΟΥ ΦΑΙΝΕΤΑΙ...

Του Βαγγέλη Λιβιεράτου



info

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony
Ημερομηνία κυκλοφορίας: 17 Ιουλίου



Σπουδαία συμβουλή από την οθόνη το "να κτυπήσετε το στόχο". Μην ξεχάσετε να μας υπενθυμίσετε "να οδηγήσουμε το tank".



Αυτό το "πικάντικο" κοριτσόπουλο ελέγχει το Fukikoma tank από μακριά, περιορισμένη σε ένα δωμάτιο γεμάτο καλώδια.



Οι τρομοκράτες κάνουν αξιοθαύμαστη δουλειά και διαθέτουν ορισμένα τρομακτικά ελικόπτερα.

Fukikoma τανκς, ε;



Μα γιατί να τρέξεις να κρυφτείς από ένα τόσο διασκεδαστικό παιχνίδι; Οταν όμως αρχίσει να πυροβολεί, δεν είναι και τόσο αστείο.

Περί τίνος πρόκειται; Φαίνεται ότι το καλοδεχούμενο anime και η σειρά κόμικς "Ghost in the Shell" έχουν δημιουργήσει το δικό τους ομώνυμο παιχνίδι για PlayStation. Η κατασκευαστική ομάδα Exact (η ίδια που μας έφερε τη σειρά παιχνιδιών Jumping Flash) υποτίθεται ότι πείσθηκε να αναλάβει το παιχνίδι από τον άνθρωπο που δημιούργησε το Ghost in the Shell, τον Shirow Masamune. Το παιχνίδι θα προσελκύσει οπαδούς anime με την ευχή του Masamune, προσφέροντας μία επαγγελματική, κινηματογραφικής ποιότητας εισαγωγή, που χρησιμοποιεί τους γνήσιους χαρακτήρες και έναν ακόμη, καθώς και επιπλέον 10 λεπτά γνήσιων κινούμενων σχεδίων καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για όσους ενδιαφέρονται για γυναίκες με μεγάλα μάτια και για γιγάντια ρομπότ, υπάρχει ένα θέατρο που τους επιτρέπει να παρακολουθούν αυτές τις σκηνές όσες φορές το επιθυμούν - εφόσον βέβαια πρώτα τις περάσουν στο παιχνίδι.

Για να περάσουμε λοιπόν στη δράση, ελέγχετε ένα είδος κόκκινου σκαθαριού του θανάτου που "δεν καταλαβαίνει μία". Το τεράστιο έντομο, ένα από τα Fukikoma τανκς, έχει εφοδιαστεί με διπλά αυτόματα όπλα και έναν εκτοξευτή χειροβομβίδων, ενώ είναι σχεδιασμένο εν είδει αράχνης. Ετσι μπορεί να κολλά σε τοίχους και οροφές πολύ εύκολα.

ULTRAMAN

Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται 12 αποστολές, με σκοπό να εντοπιστεί και να καταστραφεί μία ομάδα τρομοκρατών που καταζητείται για το βομβαρδισμό ενός εργοστασίου κατασκευής μελών σώματος (χωρίς αμφιβολία αυτό έχει σχέση με το γεγονός ότι η ηρωίδα του φιλμ δεν είχε άκρα) και ένα πεδίο εκπαίδευσης στο χειρισμό όπλων. Ολοκληρώνοντας την περιοχή εκπαίδευσης -με κάποιους χρονικούς περιορισμούς-, "ξεκλειδώνετε" ακόμα περισσότερες σκηνές κινούμενων σχεδίων. Κυρίως, όμως, δοκιμάζεται η ικανότητά σας να επιζείτε από ψηλά άλματα και κάθετο σκαρφάλωμα, κάτι που κάνει το Ghost in The Machine διαφορετικό από τα συνηθισμένα shoot'em up. Παρ' ότι το Ghost in the Shell δεν είναι ακριβώς καινούριο (έχει εκδοθεί στην Αγγλία και την Ιαπωνία) φαίνεται ότι μπορεί να προσελκύσει πολλούς οπαδούς, ειδικά τους φίλους των Manga. 



Οι εχθροί σε ολόγραμμα περπατούν στους δρόμους και πετούν σκουπίδια στο χώρο εκπαίδευσης. Οι περισσότεροι δεν ανταποδίδουν τα πυρά σας.

OTAKU!

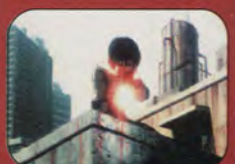
ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΣΤΑ ΟΠΟΙΑ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΧΟΥΝ ΓΙΝΕΙ ΚΛΑΣΙΚΑ.











WORLD LEAGUE SOCCER '98

ΠΟΥ ΟΔΕΥΟΥΜΕ, ΚΥΡΙΟΙ; ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΜΕ ΤΟ SATURN; ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Η ΩΡΑ ΤΟΥ, ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΚΑΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΝΤΑΙ.

Silicon Dreams

Του Γιώργου Κουρκουτά



Δεν μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε ότι θα εμφανιζόταν παιχνίδι ποδοσφαίρου που θα ήταν ικανό να συναγωνιστεί το World Wide Soccer '98, ειδικά από μια προγραμματιστική ομάδα εκτός Sega. Τα εύσημα ανήκουν στη Silicon Dreams, που παρουσίασε τη Saturn έκδοση του World League Soccer '98, η οποία χρησιμοποιεί υψηλή ανάλυση και "τρέχει" με 25 καρέ το δευτερόλεπτο. Πράγματι, σε ό,τι αφορά τα γραφικά βρίσκεται μια κλάση πάνω από το WWS '98.

Το animation των παικτών είναι ομαλότατο, γεγονός που επιτρέπει στους παίκτες να κάνουν ρεαλιστικές και γρήγορες κινήσεις. Η λογική του παιχνιδιού είναι επίσης πολύ προσεγμένη, αφού οι κινήσεις των χαρακτήρων επηρεάζονται από τις κινήσεις των άλλων παικτών που βρίσκονται γύρω τους, αυξάνοντας κατακόρυφα το ρεαλισμό του ποδοσφαιρικού αγώνα.

Επίσης μεγάλη έμφαση έχει δοθεί στη λεπτομέρεια, που αντανακλάται στο σκίσιμο των διχτύων μετά από δυνατά σουτ, στα σημάδια που αφήνουν οι τάπες στο γήπεδο, στο χιόνι που λιώνει στο ταρτάν και τέλος στον κόσμο που συμμετέχει ανάλογα με τη ροή του αγώνα.

Υπάρχουν στη διάθεσή σας 185 ομάδες από όλο τον κόσμο και 13 από τα καλύτερα στάδια του κόσμου. Οι γωνίες παρακολούθησης του παιχνιδιού ουσιαστικά είναι απεριόριστες, ενώ οι δυνατότητες παραμετροποίησης κάθε αγώνα είναι πολλές.

Η PAL έκδοση του World League Soccer '98 αναμένεται μέσα στον Μάιο.









ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Μας τελείωσαν.
Ωρα για τη σέντρα.

PIXEL Next Generation



info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Silicon Dreams
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάιος 98
Παίκτες: 4



Λίγες μέρες μας χωρίζουν από τη γιορτή του Πάσχα και, φυσικά, οι τσέπες μας είναι γεμάτες από αυτά τα "χάρτινα πλασματάκια" που ακούν στα ονόματα "Δεκαχίλιαρο", "Πεντοχίλιαρο" και "Χιλιάρικο" και τα οποία αγωνιωδώς λένε στον καθέναν από εμάς τα εξής: "Ψιτ, φίλε, θέλω να με ξοδέψεις. Εμπρός, κουνήσου". Εμείς, βέβαια, που δεν σκοπεύουμε να τους χαλάσουμε το χατίρι (εξαιρούνται οι έχοντες καβούρια και λοιπά... οστρακοειδή στην τσέπη), πήραμε τους δρόμους για να αγοράσουμε -τι άλλο;- games, games, games... Ξεκινώντας τη βόλτα μας από το κέντρο της πόλης, ο δρόμος μάς οδήγησε στην οδό Χαλκοκονδύλη. Στον αριθμό 22 της εν λόγω οδού στεγάζεται το Software Center. Πρόκειται για ένα κατάστημα που καταλέγεται μεταξύ των παλαιότερων και γνωστότερων του είδους του. Παρέα, λοιπόν, με τα μικρά "χάρτινα πλασματάκια" που προαναφέραμε εφορμήσαμε.

Με την είσοδό μας στο κατάστημα μας ήρθε στο νου η φράση που χρησιμοποιούν οι Αμερικανοί αντικρίζοντας παρόμοιες εικόνες: "I think I died and I went to heaven". Κονσόλες από 'δώ, παιχνίδια από 'κεί, περιοδικά, αξεσουάρ... Σωστός παράδεισος! Και πώς να μην είναι άλλωστε, αφού οι άνθρωποι του Software Center φροντίζουν να ικανοποιούν τις επιθυμίες όχι μόνο των απλών πελατών αλλά και των καταστημάτων, καθώς εδώ και λίγα χρόνια λειτουργεί η εταιρία Pal Games, η οποία ασχολείται με τις εισαγωγές και την τροφοδοσία πολλών καταστημάτων που εδρεύουν στην Αθήνα και την υπόλοιπη Ελλάδα.

Σύντομα, μάλιστα, θα τεθεί σε λειτουργία και το κατάστημα στην Κηφισιά (Λ. Κηφισίας 263, Εμπορικό Κέντρο "See and Shop").

Σε ό,τι αφορά την πρόσβασή σας στο κεντρικό κατάστημα, μόνο με τα μέσα συγκοινωνίας ή το "Πεζό 2" (κοινώς, ποδαράτο) μπορείτε να μεταβείτε με σχετική ευκολία - εκτός κι αν ανήκετε στην κατηγορία των σαββατογεννημένων που έχουν αυτοκίνητο και βρίσκουν θέση να παρκάρουν όπου θέλουν. Τα σχόλια, βέβαια, περιττεύουν σε ό,τι αφορά το θέμα της εξυπηρέτησης, καθώς αποτελεί σήμα κατατεθέν του καταστήματος. Τέλος,

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

Software Center

Του Άγγελου Μεγρέμη

εκατοντάδες παιχνίδια, τα πιο πρόσφατα περιφερειακά και αξεσουάρ, ξένος και ελληνικός περιοδικός Τύπος - όλα σε προσιτές τιμές, παρά την υποτίμηση του νομίσματός μας - αποτελούν μέρος του πλούσιου εμπορεύματος του Software Center. Ας αφήσουμε, όμως, καλύτερα τον κ.









Παναγιώτη Ανεζύρη να μιλήσει για το Software Center, μια και ο αδελφός του, Δημήτρης Ανεζύρης, την ώρα της συνέντευξης τάιζε την ταμειακή μηχανή με τα μικρά μας "χάρτινα πλασματάκια". Ο gamer μπορεί επίσης να βρει αρκετά παιχνίδια εισαγωγής κατόπιν παραγγελίας, εφόσον έχει στην κατοχή του αμερικανικό (ολίγον τι δύσκολο) ή γιαπωνέζικο (εντελώς απίθανο) μηχάνημα. Πάντως, αυτό που θα θέλαμε να δούμε είναι το κατάστημα στην Κηφισιά να γίνει εφάμιλλο, αν όχι καλύτερο, αυτού στο κέντρο, ώστε να διευρυνθεί η ελληνική αγορά και να βελτιωθεί.



Pixel Next Generation: *Καταρχήν, θα θέλαμε να μας πείτε πότε τέθηκε σε λειτουργία το Software Center και, εν συνεχεία, να αναφερθείτε στους λόγους που οδήγησαν στη δημιουργία του.*

Παναγιώτης Ανεζύρης: Το κατάστημα άρχισε να λειτουργεί προς τα τέλη του 1989 έπειτα από ενέργειες του αδελφού μου Δημήτρη, ο οποίος διέβλεψε ότι ο χώρος ήταν πολλά υποσχόμενος - και τελικά δεν μας απογοήτευσε.

P.N.G.: *Από το 1989 και εξής ο χώρος γνώρισε τόσο καλές όσο και κακές στιγμές. Ποια χρονιά θεωρείτε ότι ήταν ορόσημο για την περαιτέρω ανάπτυξη του χώρου των video games;*

Π.Α.: Κατά την προσωπική μου άποψη το PlayStation και τα 32-μπιτα παιχνίδια ήταν αυτά που έδωσαν την απαραίτητη ώθηση και κέντρισαν το ενδιαφέρον του κόσμου, σε συνδυασμό βέβαια με το ήδη υπάρχον Sega Saturn.

P.N.G.: *Σε ποιον βαθμό επηρεάστηκε κατά τη γνώμη σας ο χώρος των video games από την ασταθή εξέλιξη της οικονομίας μας και κυρίως από την πρόσφατη υποτίμηση της δραχμής;*

Π.Α.: Κατά τη γνώμη μου δεν επηρεάστηκε ιδιαίτερα, διότι πολύ απλά όσο υπάρχουν gamers θα λειτουργεί ομαλά και ο χώρος των video games.

P.N.G.: *Ποια είναι τα στοιχεία που επιτρέπουν στο Software Center να πρωταγωνιστεί στο χώρο;*

Π.Α.: Η ελληνική αγορά είναι ένας πολλά υποσχόμενος χώρος, αφού δεν έχει αξιοποιηθεί όπως θα έπρεπε. Τόσο δική μας δουλειά όσο και των περιοδικών είναι να βοηθήσουμε στη βελτίωση της λειτουργίας του. Οσον αφορά στο Software Center, ήδη ετοιμάζουμε ένα νέο κατάστημα στην Κηφισιά και έπεται συνέχεια.



VISA - DINNERS - MASTERCARD - ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

VIDEO

THE TELE... VIDEO

PLAYSTATION + 1 (NEW)GAME + 6 DEMO GAMES 55900

PLAYSTATION + 2o PAD + 6 DEMO GAMES 52900

PLAYSTATION + 2o PAD + MEMORY CARD + 6 DEMO GAMES 55000

GAMES

BRAHMA FORCE 15000
PERFECT ASSASIN 13900
ARCADE GREATEST HITS 2 11900
NBA FASTBREAK 13500
WAYNE GRETZKY 98 11900
DARK OMEN 14900
DIABLO 14900
NEED FOR SPEED 3 15900
REBOOT 14900
STAR WARS MASTER OF TERRA KASI 12500
THEME HOSPITAL 14900
PAX CORPUS 13500
BLOODY ROAR 15000
TOMB RAIDER 2 15500
FIFA 98 16000
NBA LIVE 98 16000
ACTUA ICE HOCKEY 14900
ACTUA SOCCER 2 15900
SKULLMONKEYS 15000
COOLBOARDERS 2 14900
CHILL 15000
GRAND THEFT AUTO 13900
NHL 98 15900
EXTREME SNOW BREAK 14900
CRASH BANDICOOT 2 17900
K1 ARENA FIGHTERS 14500
RIVEN 16900
TRACK N' FIELD 9900
RIDGE RACER REVOLUTION 9900
TEKKEN 9900
WIPE OUT 2097 9900
DESTRUCTION DERBY 2 9900
AIR COMBAT 9900
TOMB RAIDER 9900
RAYMAN 9900
PGA TOUR 96 9900
WORMS 9900
DIE HARD TRILOGY 9900

SNES

PRINCE OF PERSIA 5900
THE SMURFS 2 11900
LION KING 11900
PINOCCHIO 11900
TERRANIGMA 13900
FIFA 98 14900
TIN TIN II 13900
SUPER STREET FIGHTER II 10900
LUCKY LUKE 14900
TETRIS ATTACK 11900
ASTERIX & OVELIX 11900
TIN TIN AU TIBET 14900
MS PAC MAN 9900
OSCAR 11900
DONKEY COUNTRY 2 10900
TIMON & PUMBAAS 10900
WILD GUNS 13900
T2 THE ARCADE GAME 8900

NINTENDO 64 49000
NINTENDO 64 + GOLDEN EYE 58900

GAMES

SUPER NINTENDO 27900
GAME BOY BASIC 13900
GAME BOY POCKET 14900
MEMORY CARD N64 5900
RUMBLE PACK N64 5900
PAD N64 COLOR 8900
CRUISIN USA 14900
LYLAT WARS 14900
SNOWVBOARDS KIDS 14900
TETRISPHERE 14900
DIDDY KONG RACING 17900
BLAST CORPS 17900
GOLDEN EYE 17900
KILLER INSTICKT 17900
MARIO KART 17900
YOSHIS STORY 17900
DOOM 21900
DUAL HEROES 21900
INTER, SUPERSTAR SOCCER 21900
LAMBORGHINI 21900
AERO FIGHTERS ASSAULT 24500
CASTLEVANIA 3D 24500
DUKE NUKEM 24500
EXTREME G 24500
FIFA 98 24500
FIGHTERS DESTINY 24500
G.A.S.P. 24500
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY 24500
MYSTICAL NINJA 24500
NBA PRO 98 24500
QUAKE 24500
SAN FRANCISCO RACING 24500

GAME BOY

KIRBYS DREAMLAND 2 7500
LOONEY TUNES 7500
DONKEY KONG 5000
HUNCHBACK OF NOTRE DAME 7500
JUNGLE BOOK 8500
WARRIOLAND 2 9900
DONKEY KONG LAND 3 9900
WATERWORLD 7500
TUROK 8900
JAMES BOND 007 9900
LOST WORLD JURASSIK PARK 7500













te...

email : teleclub@otenet.gr
WWW.TELECLUB.GR

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΣΧΑΛΙΝΗ ΠΕΡΙΟΔΟ

ΑΝΑΣΤΑΣΗ

ERS
LUB
GAMES

MEGA DRIVE

LOST WORLD 13500
STREETS OF RAGE II 8900
NBA LIVE 97 9900
FIFA 97 9900
LION KING (GENESIS) 9900
COMIX ZONE 9900
VECTORMAN 7900
PAPERBOY 7900
FIFA 98 13500
TAZMANIA 2 10900
SUPER SKIDMARKS 7900

ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ
ΤΗΛ 4131169
FAX 4131168














UB

ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 (5 γραμμές).FAX 4131168.ΤΜΗΜΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ ΤΗΛ 4131169

ΖΩΓΡΑΦΟΥ : ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ.ΠΑΠΑΓΟΥ ,ΤΗΛ 7484977

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : ΓΕΡΟΥΛΑΝΟΥ 85
Τηλ 9946271-2

ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ : ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ. 2619059

ΓΛΥΦΑΔΑ : ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3 , ΤΗΛ.9681626

ΚΥΨΕΛΗ : ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ , ΤΗΛ. 8842998, FAX : 8254854

ΑΙΓΑΛΕΩ : ΘΗΒΩΝ 365, ΤΗΛ. 5316646 - 5316645

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ : ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & Κ.ΒΑΡΝΑΛΗ , ΤΗΛ. 5782379 - 5726089 fax

ΚΑΛΛΙΘΕΑ : ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ. 9574371 - 9588503

ΝΕΟ Κρήτη Ρέθυμνο Χορτατζη 14 διπλα απο τα Goodys Τηλ. 093640929

ΗΡΑΚΛΕΙΟ: ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ .081- 342006

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ. 031- 859386 ,850974FAX

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36-ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ.FAX 031 - 727478

ΠΑΤΡΑ : ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 3,ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΗΛ 061 - 624650

ΠΑΤΡΑ : ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ. 061 - 221040

ΠΑΤΡΑ : ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ. 061-439222

ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ , ΤΗΛ .0241-30898

ΚΑΤΕΡΙΝΗ : ΑΓ.ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ. 0351 -78125,-78567

ΒΟΛΟΣ : Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ. 0421-35449

ΛΑΡΙΣΑ : ΠΑΠΑΚΥΡΙΑΖΗ 21, ΤΗΛ. 531333 - 251112 Fax

ΚΥΠΡΟΣ : ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΣΙΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ,ΤΗΛ.05-339354
2ο ΤΗΛ.05 - 343025. 3ο ΤΗΛ.05-338043
4ο ΤΗΛ. 05-340653. 5ο ΤΗΛ. 05-334214

Created BY HyperKinetics

PITFALL 3D BEYOND THE JUNGLE


Από εδώ αρχίζουν όλα. Τα πρώτα επίπεδα χρησιμεύουν ουσιαστικά στην εκμάθηση του παιχνιδιού.

Ο "PITFALL" HARRY, ΗΡΩΑΣ ΜΙΑΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΗΣ ΕΠΟΧΗΣ, ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΣ ΣΤΗ ΝΕΟΤΕΡΗ ΓΕΝΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.

του Αγγέλου Μεγρέμη



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Activision
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί τώρα
Παίκτες: 1


Single Player


Memory Card

ΟΤΑΝ ΗΜΟΥΝ ΠΑΙΔΙ

ΠΟΣΟΣ ΚΑΙΡΟΣ ΠΕΡΑΣΕ ΠΙΑ ΑΠΟ ΤΟΤΕ ΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΗΚΕ ΤΟ PITFALL; ΟΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ, ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΓΙΑ ΓΕΛΙΑ, ΜΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΙΝΑ ΚΡΙΤΗΡΙΑ. ΟΜΩΣ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΗΤΑΝ ΤΟΣΟ ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΣΧΟΛΗ ΣΤΑ VIDEO GAMES.





Πίσω στη φύση.

Δεν θα χαρακτηρίζαμε ως περίεργο το γεγονός ότι η Activision κυκλοφόρησε μία μοντέρνα έκδοση του Pitfall για το PlayStation. Με τη συγκεκριμένη έκδοση οι παίκτες δεν θα παραπονιούνται πλέον ότι δεν έχουν κι αυτοί μία εκδοχή του Indiana Jones. Ας μην ξεχνάμε ότι το αρχικό Pitfall ήταν το παιχνίδι που καθιέρωσε την Activision την εποχή του Atari 2600. Αυτήν τη φορά χειρίζεστε το γιο του αρχικού ήρωα, Pitfall Harry, θα έχετε δε μπόλικη δουλειά για να σώσετε τον κόσμο. Θα πρέπει να αντιμετωπίσετε σκορπιούς, χαράδρες, κυλιόμενους κορμούς δέντρων που περνάνε σαν οδοστρωτήρες, κλαδιά για άλματα, γενικά ό,τι θελήσει η ψυχούλα σας. Η κύρια διαφορά σε σχέση με τους προηγούμενους τίτλους εντοπίζεται στο ότι όλη η δράση εξελίσσεται σε τρισδιάστατο περιβάλλον.


Μια σκηνή από την τρίτη πίστα όπου πρέπει να ενεργοποιήσετε τις γέφυρες φωτός.

Μαθε Που Πατας, Γιε Μου

Σε γενικές γραμμές το σενάριο έχει ως εξής: Ο Harry μπαίνει σε έναν κόσμο, σε μία άλλη διάσταση όπου κυριαρχεί ένα δαιμονικό πλάσμα ονόματι Scourge, το οποίο έχει βαλθεί να μεταβάλει τη μαγική ενέργεια από καλή σε σκοτεινή. Κατά κανόνα στο παιχνίδι θα αποφεύγετε βράχους που πέφτουν από παντού, θα πηδάτε από εδώ κι από εκεί χρησιμοποιώντας κλαδιά και αλυσίδες, θα μεταφέρεστε σε δυσπρόσιτα μέρη πηδώντας από και προς μετακινούμενες πλατφόρμες, οι οποίες επίσης δεν μένουν ανέπαφες για πολύ. Και αν νομίζετε ότι αυτό θα είναι κουραστικό, από μία άποψη έχετε δίκιο. Επίσης δεν μπορείτε να σταματάτε πουθενά για πολύ γιατί όλο και κάτι θα ετοιμάζεται να σας προκαλέσει σημαντικό πόνο.
Το παιχνίδι αποφεύγει την παγίδα τού να παραμείνει ένα συνηθισμένο platform. Η Activision έχει κάνει αξιοθαύμαστη δουλειά στο να το συγχρονίσει ώστε να δουλεύει όπως το μυαλό σας. Κάθε φορά που θα συναντάτε κάποιο πρόβλημα, θα έχετε ακριβώς το χρόνο που χρειάζεστε προκειμένου να καταστρώσετε κάποιο σχέδιο δράσης


Αυτή η σπηλιά είναι αρκετά ανατριχιαστική.


Το "μαραφέτι" της εικόνας σάς αποκαθιστά πλήρως τη χαμένη ενέργεια.


Βαρέλια και άλλα κομμάτια του σκηνικού μπορεί να κρύβουν χρήσιμα power up.

LET'S GO

Η ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΑ ΚΑΙ ΜΑΣ ΠΡΟΪΔΕΑΖΕΙ ΓΙΑ ΤΑ ΕΠΕΡΧΟΜΕΝΑ.


Μια μέρα στη ζούγκλα...


καθώς έκανε τον Ταρζάν...


ο Harry βρίσκει ένα κόσμημα...


που ανοίγει μια πύλη...


όπου ζει αυτός ο δαίμονας...


και τότε αρχίζει τα μαγικά...


οπότε ο Harry βουτά.

INDIANA POWER

ΟΙ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ HARRY ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ ΑΛΛΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.


ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΕ ΣΤΟ PITFALL 3D Ο ΗΡΩΑΣ ΜΑΣ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΙ ΤΟΝ ΤΑΡΖΑΝ;


ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΘΑ ΣΑΣ ΣΩΣΟΥΝ ΤΗ ΖΩΗ ΑΜΕΤΡΗΤΕΣ ΦΟΡΕΣ.


ΟΙ ΚΑΒΓΑΔΕΣ ΜΕ ΣΚΟΡΠΙΟΥΣ ΚΑΙ ΠΙΘΗΚΟΥΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΟΤΕ ΜΑΚΡΙΑ.


ΣΕ ΠΟΛΛΑ ΣΗΜΕΙΑ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΙ, ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΤΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΕΤΕ...


... ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΑ BONUS ΟΠΩΣ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΕΔΩ.




Αυτός ο ατμός αναλαμβάνει να σας μαγειρέψει χωρίς λιπαρά.


Πρέπει να είστε ακριβείς στα άλματά σας.


Στο δεύτερο επίπεδο πρέπει να βρείτε τα τέσσερα κλειδιά που θα σας ανοίξουν το δρόμο προς το επόμενο επίπεδο.

και να προχωρήσετε. Δεν θα σας περισσεύει μεν καθόλου χρόνος αλλά ούτε και θα σας "τρώει τα ρέστα". Επίσης στη σχεδίαση κάθε πίστας δεν υπάρχουν "άλματα πίστης". Ετσι, δεν θα χρειαστεί ποτέ να πηδήξετε στα τυφλά ελπίζοντας να υπάρχει πάτωμα εκεί όπου θα προσγειωθείτε, ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν στην πλειονότητά τους τα παιχνίδια του είδους.


Τα σημεία επανεκκίνησης είναι αρκετά, οπότε μην ανησυχείτε αν χάνετε συχνά.


Αυτά τα πιθηκοειδή πλάσματα είναι μεγάλος μπελάς. Ξεφορτωθείτε τα με το τσεκούρι σας.

ΓΕΜΙΣΑΜΕ...

Οσο θα προχωράτε μέσα στο παιχνίδι θα μαζεύετε διάφορα αντικείμενα, φτιαγμένα από ένα μαγικό υλικό ονόματι lucense, τα οποία ανταλλάσσονται σε ειδικά σημεία με πόντους υγείας. Επίσης, αρκετές φορές συναντώντας το εν λόγω υλικό στην υγρή μορφή του (μπλε χρώμα είναι καλό, κόκκινο είναι... άσχημη ιδέα) χυμένο στο έδαφος, θα σας κάνει να επιπλέετε στον αέρα από πάνω του. Εδώ τα πράγματα μπορούν να γίνουν αρκετά ενδιαφέροντα. Διατηρείτε κάποιον έλεγχο σε ό,τι αφορά την κατεύθυνσή σας, ωστόσο δεν είναι κάτι εύκολο. Το gameplay λαμβάνει άλλη διάσταση ανάλογα με την περίσταση. Ενα πολύ καλό παράδειγμα αποτελεί ο τελικός κακός του πρώτου επιπέδου. Ο χαρακτήρας σας πρέπει να επιπλεύσει προς τα πάνω και να γυρίσει τέσσερις μανιβέλες, αποφεύγοντας φυσικά διάφορα αντικείμενα, καθώς και τα χτυπήματα ενός τεράστιου μονομάχου που σας λιγουρεύεται από τη μέση της αίθουσας, η οποία παρεμπιπτόντως είναι γεμάτη με το υγρό lucense. Με κάθε γύρισμα μανιβέλας γεμίζει περισσότερο η αίθουσα με αυτό το θαυμάσιο υλικό. Αν όμως εσείς καθυστερείτε, ο μονομάχος θα ξαναγυρίζει τις

> "Ομορφα σχεδιασμένα και φωτισμένα γραφικά."






Ενας από τους πιο αστείους εχθρούς, από την άποψη ότι σας πετά από εδω κι από εκει σαν σακί με πατάτες.


Ο κύριος της φωτογραφίας είναι μέλος της γνωστής ομάδας Ιπτάμενοι Αερογράφοι. Εδώ τον βλέπουμε να κάνει εξάσκηση. Καμιά ερώτηση;


Τα τοπία επαναλαμβάνονται κάπως σε ορισμένες πίστες.

μανιβέλες, με αποτέλεσμα να μειώνεται η στάθμη. Αν είστε αρκετά γρήγορος (κι επιδέξιος με το χειριστήριο, όχι σαν τον Γιώργο εδώ στα γραφεία...), θα γεμίσει το δωμάτιο και ο μονομάχος θα πνιγεί στο... βαθύ γαλάζιο.

Δεν είναι καθόλου απλό, ειδικά αν είστε πρωτάρης, ωστόσο δεν θα νιώσετε κάποια στιγμή ότι σας κοροϊδεύει το παιχνίδι.

Λογαριασμο, Παρακαλω

Καθένα από τα επίπεδα στα οποία βρίσκονται οι τελικοί κακοί έχει το δικό του στιλ και απαιτεί ειδικό χειρισμό. Επιπλέον είναι ομοιόμορφα διαμοιρασμένα κι έτσι εμποδίζουν το παιχνίδι να γίνει μονότονο (μερικές φορές θα καταναλώσετε λίγη ώρα μέχρι να βρείτε το επόμενο μέρος που δεν έχετε εξερευνήσει). Τα πρώτα δύο μεγάλα αφεντικά είναι αρκετά απολαυστικά όταν τα αντιμετωπίζετε, από την άποψη ότι αποτελούν αξιόλογες προκλήσεις.

Ο δεύτερος κακός, για παράδειγμα, μοιάζει με διεστραμμένο σκοπευτήριο,


Όχι, και να σκύψετε, τη φάπα θα τη φάτε. Εδώ όμως μας είχε διαφύγει αυτό. Σημειωτέον ότι μερικά πλάσματα σκοτώνονται μόνο αν είστε σκυμμένοι (όπως οι σκορπιοί).

"Το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι."


Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα... Γράψτε όμως τη διαθήκη σας πρώτα.




Αρκετές φορές η κάμερα παίρνει άσχημη θέση, ακριβώς από πάνω σας. Ορισμένες φορές αυτό είναι πρακτικό, συνήθως όμως είναι απλώς αντιαισθητικό.


Το μηχάνημα που βλέπετε στην κάτω δεξιά γωνία είναι εργαλείο αποκεφαλισμού του 14ου αιώνα... και δυστυχώς βρέθηκε στο δρόμο σας.


Με λίγο ψάξιμο θα βρείτε αρκετές κρυμμένες "διαστατικές" πόρτες στους τοίχους, οι οποίες θα σας μεταφέρουν σε μυστικές τοποθεσίες γεμάτες με κακούς αλλά και πολλά "καλούδια".

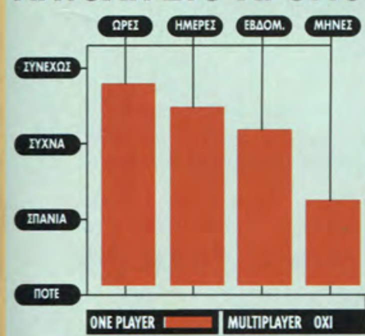

Οι μετακινούμενες πλατφόρμες θέλουν προσοχή.


Είναι πολύ εύκολο να πέσετε αν δεν υπολογίσετε καλάάά...

εσείς δε καλείστε να πηδάτε πάνω από καυτή λάβα για να φτάσετε στα πυρομαχικά σας. Το τελευταίο επίπεδο, όμως, στο οποίο αντιμετωπίζετε ένα πολύ καλοφτιαγμένο αφεντικό, μοιάζει εκτός φάσης καθώς είναι αρκετά ελλιπές και μπορεί να σας απογοητεύσει. Αυτό, σε συνδυασμό με ένα γενικότερα κακοστημένο collision detection, είναι το πιο σημαντικό


Μα καλά, πού είναι τώρα;

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



πρόβλημα που εντοπίσαμε στο παιχνίδι. Αν και κάποιες φορές το συγκεκριμένο ελάττωμα μπορεί να αποβεί προς όφελός σας, τις περισσότερες την πληρώνετε πέφτοντας χωρίς λόγο από την άκρη μίας πλατφόρμας και συναντώντας τη μοίρα σας. Παρά το γεγονός ότι τα προαναφερόμενα προβλήματα φαντάζουν μάλλον ασήμαντα, ειδικά το collision detection μπορεί να σας αμαυρώσει σημαντικά την απόλαυση ενός κατά τα άλλα πολύ καλού παιχνιδιού.


Αυτά τα αντικείμενα τα μαζεύετε απ' όπου μπορείτε, σας χρειάζονται.

Στιγμές Kodak

Σε γενικές γραμμές το Pitfall 3D είναι πολύ δυνατό. Τα γραφικά είναι όμορφα σχεδιασμένα και φωτισμένα ώστε να μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η κάμερα παίζει κυρίαρχο ρόλο, δίνοντας έμφαση στο




Αυτοί οι κορμοί θα σας μπερδέψουν αρκετά σε ορισμένες φάσεις.


Οι... καλοί σκορπιοί βρίσκονται σε αφθονία σε όλα τα επίπεδα. Προσέξτε τους!


Εδώ καλά θα κάνετε να τρέξετε, γιατί αλλιώς τη βάψατε! Απευθείας σύγκρουση με τέτοιους τύπους είναι άσχημη ιδέα.


Τα εφέ φωτισμού είναι συνήθως αρκετά αποτελεσματικά.


Οι τρύπες που εμφανίζονται-εξαφανίζονται έχουν μεταφερθεί από το αρχικό παιχνίδι.


Κάτι περίεργες μεταμορφώσεις είναι επίσης... χρήσιμες.


Μερικοί από τους κακούς είναι αρκετά εντυπωσιακοί. Οχι αυτός όμως...

Ρ γεγονός ότι το Pitfall έχει γίνει πλέον τρισδιάστατο παιχνίδι. Η κίνησή της είναι εντυπωσιακή, ενώ μερικές από τις λήψεις είναι πολύ δραματικές. Επίσης κινείται πολύ έξυπνα, αφού είναι στημένη με τέτοιον τρόπο ώστε σε κάθε σκηνή να έχετε την οπτική γωνία με τις περισσότερες πληροφορίες για την τρέχουσα κατάσταση. Αυτό σημαίνει ότι η κάμερα στρίβει, γέρνει, ανυψώνεται ή χαμηλώνει, γενικά πάει όπου χρειάζεται για να μπορείτε να βλέπετε όσο γίνεται περισσότερα πράγματα ταυτόχρονα. Οταν χρειάζεται προσοχή στην επόμενη κίνησή σας, το καταλαβαίνετε από την κάμερα που σας πλησιάζει πάρα πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε. Σε αυτό το σημείο βέβαια παρατηρείται ακόμη ένα μικρό πρόβλημα καθώς η κάμερα μερικές φορές πλησιάζει υπερβολικά το χαρακτήρα, με αποτέλεσμα να κρύβει την υπόλοιπη δράση. Ολοι οι κακοί που θα συναντήσετε κατά τις εξερευνήσεις σας, από το χαζόσκυλο Bornswag μέχρι τον εντυπωσιακότατο -και πολύ ζεστό- Fire Djinn, φαίνονται και κινούνται πολύ καλά. Ο δικός σας χαρακτήρας έχει φυσικά την πιο προσεγμένη κίνηση από όλους. Κάνει ό,τι μπορείτε να φανταστείτε: περπατά, τρέχει, πηδά, κάνει τούμπες, σέρνεται - ο πλήρης κατάλογος θα καταλάμβανε αρκετές σελίδες. Ολα τα κάνει, βέβαια, με την αναμενόμενη φυσικότητα. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει προβλήματα, χωρίς όμως να είναι κάτι το αξιοθαύμαστο. Η μουσική που ακούγεται είναι αρκετά ρυθμική και πολύ ατμοσφαιρική - ό,τι χρειάζεται ένα παιχνίδι του είδους. Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα (οτιδήποτε άλλο δεν θα ταίριαζε με τη συνολική ατμόσφαιρα και τη φιλοσοφία του

"Η κάμερα σας πλησιάζει πολύ ώστε να βλέπετε πιο καθαρά τι κάνετε."


Αρκετά καλή τοποθεσία. Κρίμα που τα backgrounds εδώ είναι εντελώς στεγνά.



Μία από τις εντυπωσιακότερες τοποθεσίες, σε σχέση πάντα με το υπόλοιπο παιχνίδι.



Εδώ τα πράγματα καλυτερεύουν αρκετά. "Κολυμπήστε" στο lucence και κάνετε μερικά ακροβατικά όσο είστε επί του "θέματος".

Pitfall 3D). Ο χαρακτήρας σας λέει μερικές ατάκες ανά διαστήματα ή σε συγκεκριμένες φάσεις, αλλά συνήθως θέλετε να τον βρίσετε, οπότε κι αυτός δεν μιλά πολύ.

Το παιχνίδι διαθέτει πολύ μεγάλα σε διάρκεια επίπεδα. Κάθε επίπεδο έχει 10 χρυσές μπάρες, καθεμία εκ των οποίων αξίζει όσο 10 κομμάτια lucense, καθώς και κάμποσες κρυμμένες ζωές. Αυτές συνήθως βρίσκονται λίγο πιο πέρα από το φωτισμένο και χαραγμένο μονοπάτι, παρέα με τηλεμεταφορείς που καταλήγουν σε πολλά μυστικά δωμάτια.Τα επίπεδα του Pitfall 3D δεν ακολουθούν κάποια αυστηρή και απαραβίαστη σειρά. Αν έχετε προβλήματα με την επίτευξη ενός στόχου, τον αφήνετε για αργότερα και πιάνετε κάποιον άλλον. Σε αυτό το σημείο το παιχνίδι διαφοροποιείται πολύ από τα άλλα παιχνίδια του είδους (στα περισσότερα, αν κολλήσετε κάπου, τότε έχετε κολλήσει για τα καλά) δίνοντας στον παίκτη ελευθερία κίνησης, κάτι που προωθεί το αίσθημα της εξερεύνησης.

Συμπερασματικά, το Pitfall 3D είναι ένα εξαιρετικό platform game το οποίο, αν και δεν βρίσκεται στα επίπεδα ενός Tomb Raider, μπορεί να σας χαρίσει πολλές ώρες εξερεύνησης και δράσης.





Μεγάλη μανία με δεινόσαυρους δεν μας έχει πιάσει; Πάντως ο συγκεκριμένος κύριος μπορεί να νικηθεί αρκετά εύκολα αν προσέξετε.



Πονάει... πονάει... πονάει περισσότερο... πονάει ΠΟΛΥ!... πέρασε.



Για δοκιμάστε να πηδήξετε εκεί μέσα και πείτε μου πώς νιώθετε. Θα εκπλαγείτε με το αποτέλεσμα.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 83%

Θα σας κρατήσει αρκετό καιρό μαζί του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
One

ΠΑΙΞΤΕ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ 1.000.000

σε μετρητά & μοναδικά δώρα



FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ

PLOTLINE

ΤΟ ΠΙΟ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ
LIVE ΤΟΥΡΝΟΥΑ GAMES



Ξενοδοχείο HOLIDAY INN

Αίθουσα "Δίας"
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα

ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: Παρασκευή & Σάββατο 10:00-21:30, Κυριακή 10:00-22:00

PC master | The GAME NET COMPULINK | PIXEL Next Generati

Στην ειδική στήλη "Grand Prix", που υπάρχει στη σελίδα 58 του *PC Master* που κυκλοφορεί, θα βρείτε τους όρους και το δελτίο συμμετοχής, καθώς και πρόσκληση δωρεάν εισόδου.

ΔΥΝΑΤΑ



GRAND PRIX II

24-26 ΑΠΡΙΛΙΟΥ '98

ΑΘΛΟΘΕΤΗΣ







ΧΟΡΗΓΟΣ



ΚΗΦΙΣΙΑ: Κασσαβέτη 9, τηλ.: 6234077
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: Λασκαρίδου 112, τηλ.: 9565383
ΚΥΨΕΛΗ: Φ. Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως, τηλ.: 8561366-7
ΧΑΛΑΝΔΡΙ: Βασ. Κων/νου 39, τηλ.: 6800640-2

Του Νίκου Κοσμάτου

GEX 3D

ENTER THE GECKO

THE BIG GAME



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: BMG
Διάθεση: Multirama Γερμανός


Single Player


Memory Card

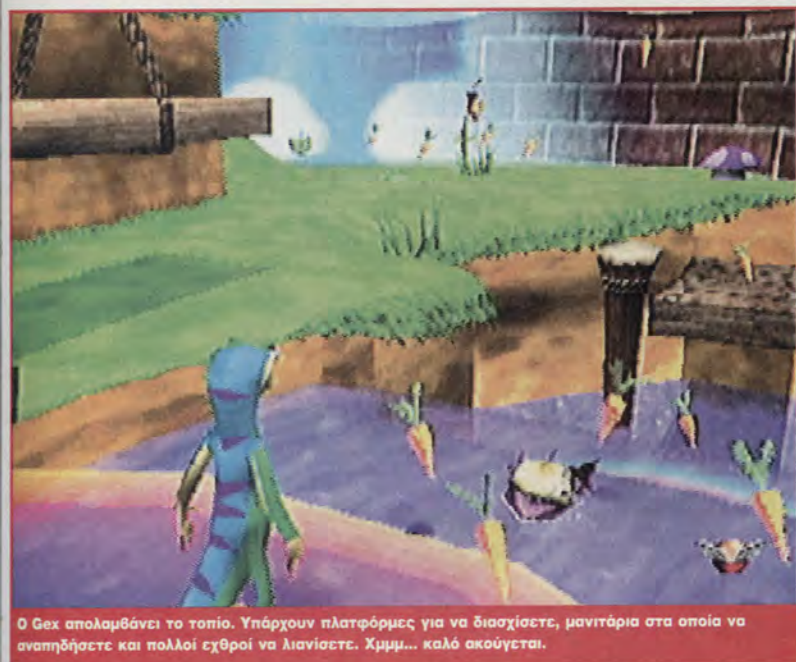

Dual Analogue

Η ΠΡΑΣΙΝΗ ΣΑΥΡΑ ΤΟΥ GEX ΠΟΥ ΟΛΟΙ ΕΙΧΑΜΕ ΞΕΧΑΣΕΙ ΕΠΙΣΤΡΕΦΕΙ ΓΙΑ ΝΑ ΔΩΣΕΙ ΔΥΝΑΜΙΚΑ "ΠΑΡΩΝ". ΤΟ SEQUEL ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΠΟ ΤΗΝ CRYSTAL DYNAMICS ΕΙΝΑΙ ΒΕΒΑΙΟ ΠΩΣ ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΣΕΙ. ΞΕΦΟΡΤΩΘΕΙΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΟΛΑ ΤΑ ΒΑΡΕΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΙΤΕ ΣΤΟ GEX, ΓΙΑΤΙ ΕΔΩ Η ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ ΠΑΙΡΝΕΙ ΖΩΗ.

Μαμά, μία σαύρα!

Η πιο διάσημη σαύρα των video games είναι και πάλι στο προσκήνιο. Ωστόσο, η Crystal Dynamics διάλεξε έναν λίγο περίεργο τίτλο για να ξανασυστήσει το παιχνίδι στο κοινό. Το Gex 3D Enter The Gecko όντως διαφέρει κατά πολύ από το αρχικό Gex. Δύο είναι οι παράγοντες που οδήγησαν την εταιρία σε αυτήν την αλλαγή. Ο πρώτος έχει να κάνει με την ολοκαίνουρια engine του παιχνιδιού και ο δεύτερος αφορά στο γεγονός ότι το όνομα Gex εξαρχής δεν αποτελούσε την καλύτερη επιλογή. Ετσι, η συνέχεια του παιχνιδιού απαρνήθηκε το πιο εμφανές εμπορικό πλεονέκτημά της: την άμεση αναγνώριση ενός αγαπημένου χαρακτήρα από το κοινό.

Το Gex, που εμφανίστηκε αρχικά το 1995 στο 3DO, φαινόταν πολύ παλιό στο PlayStation. Η πολύ


Ο Gex απολαμβάνει το τοπίο. Υπάρχουν πλατφόρμες για να διασχίσετε, μανιτάρια στα οποία να αναπηδήσετε και πολλοί εχθροί να λιανίσετε. Χμμμ... καλό ακούγεται.

μέτρια δράση πλάγιου scrolling δεν του έδινε πολλές ευκαιρίες έναντι των "γιγάντων" της νέας γενιάς software, Crash Bandicoot και Pandemonium. Αυτό δικαιολογεί πλήρως την ολική μεταστροφή του στην τρίτη διάσταση που κάνει ακόμα και τα Mario 64 και Tomb Raider 2 να ζηλέψουν. Μη σας φοβίζει ο λειψός προκάτοχός του. Εδώ μιλάμε για δύο εντελώς διαφορετικά παιχνίδια (από πλευράς gameplay τουλάχιστον).

Για να είμαστε όμως ειλικρινείς, το Gex 3D δεν είναι εντελώς άσχετο με τον προκάτοχό του. Ισα-ίσα, μια προσεκτική ματιά είναι αρκετή για να αποδείξει ακριβώς το αντίθετο. Το παιχνίδι αναφέρεται στον Gex και τον θανάσιμο αντίπαλό του Rez. Στην ουσία μιλάμε για ένα αντίγραφο της πρώτης έκδοσης της οποίας οι ιδέες και τα θέματα έχουν προσαρμοστεί στην αναγκαία τρίτη διάσταση. Ο κωμικός και δραματικός χαρακτήρας του να εξερευνά την


Αυτό είναι ένα ξίφος φωτός που κατευθύνεται προς το κεφάλι σας. Οι κακοί στο Gex είναι επίμονοι και αποτελεσματικοί.


Η τελική μάχη με τον Rez. Από τις πιο θεαματικές αναμετρήσεις που έχουμε δει.


Οι ιππότες παραμονεύουν με τσεκούρια στο στοιχειωμένο σπίτι.

τηλεόραση και τις εκπομπές της μέσα σε ένα βιντεοπαιχνίδι, η πραγματική ουσία του γνήσιου Gex, έχει εξαντληθεί σε αυτό το sequel. Αναμφισβήτητα είναι το παιχνίδι πάνω στο οποίο η Crystal Dynamics δούλευε για πάνω από πέντε χρόνια...

Ολα Για Ολα

Ελευθερωμένος πλέον από τα δεσμά των δύο διαστάσεων, ο Gex είναι μια πολύ ευτυχισμένη σαύρα, καθώς μπορεί να αναπηδά με την ουρά του και να ρίχνει κλωτσιές μέσα σε έναν τηλεοπτικό κόσμο ψάχνοντας για τηλεχειριστήρια που θα τον μεταφέρουν από κανάλι σε κανάλι πίσω από τα ίχνη του Rez. Ο Gex είναι ένα πραγματικό έργο τέχνης, λεπτομερώς σχεδιασμένος με τέλειο animation. Το δε περιβάλλον του χαρακτηρίζεται από υπέροχες τοποθεσίες με λεπτομερή σχεδίαση. Τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά κάνουν το Croc να μοιάζει με κακόγουστο αστείο.
Και ενώ ο Croc περιπλανιέται στον πολύχρωμο κόσμο του ο οποίος αποτελείται από απλά κτίσματα, ο Gex σκαρφαλώνει σε τοίχους και παραμονεύει στις γωνίες περιτριγυρισμένος από άψογα φωτεινά εφέ που πλησιάζουν σε ρεαλισμό αυτά του Mario 64. Οταν παραμένετε ακίνητοι, τα animations δεν "παίζονται" και διαμορφώνονται ανάλογα με τον κόσμο που εξερευνά ο Gex. Ετσι, στο επίπεδο της disco η άτακτη σαύρα θα αρχίσει τα χορευτικά σε στιλ John


Καθώς ολοκληρώνετε επίπεδα, θα εμφανίζονται καινούρια προς εξερεύνηση.



ΒΡΑΧΥΚΥΚΛΩΜΑ



Αυτό το εμπνευσμένο από το Tron επίπεδο περιλαμβάνει μερικούς από τους πιο εντυπωσιακούς οπτικούς σχεδιασμούς του παιχνιδιού. Μαζί με τα γραφικά δίνουν ρεσιτάλ και τα οπτικά εφέ. Ορισμένα πράσινα σημεία κάνουν τον Gex "active", δηλαδή ενεργό. Αυτό σημαίνει ότι τα εμπόδια που θα συναντήσετε θα μετακινηθούν, τα τραμπολίνα θα σας επιτρέψουν να αναπηδήσετε και οι γέφυρες θα επιμηκυνθούν - προσοχή όμως, γιατί ο χρόνος που διαρκεί αυτό είναι περιορισμένος.
Πρόκειται καθαρά για επίπεδο δράσης. Το ψάξιμο που πρέπει να κάνετε είναι ελάχιστο. Στην ουσία ακολουθείτε μια ποικιλία διαδρομών για κάθε αποστολή, ιππεύοντας επιτυχώς ηλεκτρονικές λεωφόρους και κατακτώντας τεράστιους ηλεκτρονικούς πύργους, ψάχνοντας για τα εκνευριστικά τηλεκοντρόλ.


Οπως τα νομίσματα στο Mario, έτσι και στο Gex υπάρχουν εκατοντάδες "καλούδια" να μαζέψετε.

Ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ...

Το Gex 3D απαρνιέται την εισαγωγή του προκατόχου του. Ολα αρχίζουν με την απαγωγή του Gex από το διαμέρισμά του και την πρόσληψή του από δύο μαυροντυμένους άντρες για τον εντοπισμό του "λόρδου των media" Rez. Γιατί είναι τόσο παθιασμένοι οι κατασκευαστές με τα σκουπίδια της τηλεόρασης; Θέλουν να την παρουσιάζουν ως το μόνο μέσο απόκτησης κοινωνικών εμπειριών ή απλά τους αρέσει να κάθονται αραχτοί σε έναν καναπέ, χαζεύοντας αηδίες και κατεβάζοντας κούτες μπίρες;


Πίσω στα παλιά, ο Gex βλέπει άνετος τηλεόραση, μέχρι που...


...έρχονται δύο επισκέπτες, για να του αναθέσουν να βρει...



...τον Rez, το "βαρόνο των media" που έχει κυριαρχήσει στα κανάλια.


Η βία δεν μπορεί να εξασφαλίσει τη συνεργασία του Gex...


...όμως τα μετρητά μπορούν, μαζί με ένα κοστούμι. Καλή τύχη...

ΧΑΜΕΝΟΙ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ



Ισως το καλύτερο στο σύνολο. Η ανάγκη να ανεφοδιάζεστε με αέρα τακτικά και η πολύπλοκη δομή της πίστας στο αχανές διάστημα εξασφαλίζουν ότι θα σας συναρπάσει. Οι προγραμματιστές έχουν δώσει μεγάλη έμφαση στη μεταφορά των στοιχείων που έχουν δανειστεί από διάφορες σχετικές ταινίες. Η μουσική υπόκρουση δανείζεται θέματα από το "Star Wars" και όχι μόνο. Οι κακοί είναι αρκετά συνηθισμένοι αλλά κάνουν τη δουλειά τους και με το παραπάνω. Σε αυτούς συμπεριλαμβάνονται αποκρουστικοί μεταλλαγμένοι εξωγήινοι και σαραβαλιασμένα ρομπότ. Ο ίδιος ο Gex έχει πολλή πλάκα όταν τραβά το κράνος του και ομολογεί πως είναι λίγο κοντός για Stormtrooper!
Οι πράγματι γιγάντιες πίστες και ο έξυπνος σχεδιασμός το καθιστούν ένα από τα πιο επιτυχημένα τρισδιάστατα επίπεδα. Οχι μόνο φαίνεται καλύτερο από το Pandemonium 2 επίσης της Crystal, αλλά επιπλέον απαιτεί αληθινή σκέψη, καθώς αποφασίζετε προς ποια κατεύθυνση θα πάτε. Μέσα σε αυτό το διαστημικό λαβύρινθο, όπου οι πλατφόρμες μοιάζουν να φθάνουν στον επόμενο γαλαξία, θα πρέπει να καταβάλετε μεγάλη προσπάθεια για να περάσετε. Οπως και να έχουν τα πράγματα, είναι καλή φάση.



Αλλη μια τρομακτική σκηνή από το στοιχειωμένο σπίτι.

Travolta, ενώ στο διαστημικό επίπεδο, αν την αφήσετε ακίνητη για παραπάνω από δύο δευτερόλεπτα, θα κουνά το ξίφος φωτός με μανία. Είναι αδύνατο να μη σας πάρουν τα γέλια με τη συνεχή επιδειξιμανία και τον ενθουσιασμό της. Επιπλέον κινείται πολύ γρήγορα. Παρά τον πολύπλοκο και συχνά πελώριο σχεδιασμό των επιπέδων, ο Gex μπορεί να μετακινείται με τεράστια άνεση κάνοντας τη Lara του TR2 να μοιάζει καρφωμένη στο πάτωμα. Η Crystal Dynamics έκανε υπέροχη δουλειά στην κατασκευή της μηχανής των γραφικών



Η πίστα των Αζτέκων έχει πολλή πλάκα, αλλά η πίστα-bonus της είναι πολύ σύντομη.



Ο Gex μπορεί άνετα να αποφεύγει τους πυραύλους του Rez. Η υψηλή ανάλυση και τα εκπληκτικά φωτεινά εφέ το αναδεικνύουν το καλύτερο platform στο PlayStation.

> **"Ο ρυθμός των frames δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο."**

για την οποία είναι και πολύ περήφανη. Η "έξυπνη" κάμερα τραβιέται πίσω έτσι, ώστε να μπορείτε να βλέπετε με τον καλύτερο τρόπο τι γίνεται τριγύρω σας.

Σε αντίθεση με πολλά άλλα παιχνίδια του είδους, εδώ βλέπετε τα αντικείμενα που σας πλησιάζουν από αρκετά μακριά και δεν ξεπηδάνε ξαφνικά μέσα στην οθόνη. Αντίθετα, όταν απομακρύνεστε από αντικείμενα, τα βλέπετε να εξασθενούν σιγά-σιγά στον ορίζοντα προσδίδοντας μεγάλη αίσθηση του βάθους. Φυσικά, όλα αυτά δεν γίνονται σε βάρος των frames, αφού ο ρυθμός τους δεν πέφτει σε κάτω από τριάντα το δευτερόλεπτο. Είναι εμφανής η μεγάλη προσπάθεια που έγινε για την τελειοποίηση της engine του παιχνιδιού που κάνει τους πρόσφατους ανταγωνιστές του, όπως το

ΤΙ ΘΑ ΘΕΛΑΜΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ...

Ετάξει, όσοι από εσάς έχετε αποφασίσει να πάρετε το Gex 3D θα περάσετε τους επόμενους μήνες ακούγοντας τα "αισχρά" αστεία του παιχνιδιού. Ωστόσο, εμείς θα θέλαμε να δούμε ορισμένα επιπλέον πράγματα στο Gex 3D. Υστερα από χρονοβόρες διαβουλεύσεις στα γραφεία του περιοδικού, αποφασίσαμε ποια τρία πράγματα θα θέλαμε να δούμε περισσότερο και σας τα παρουσιάζουμε:

1) Ο Gex στο "X-Files"

Ο Gex ύστερα από μερικά πολύ τρομακτικά όνειρα αποφασίζει να επισκεφθεί ειδικό ψυχολόγο. Υστερα από τη γνωστή πλέον διαδικασία της νάρκωσης, θυμάται πως είχε πέσει θύμα εξωγήινης απαγωγής όταν ήταν μικρό σαυράκι. Επιπλέον ανακαλύπτει ότι έχει ένα εξωγήινο μόσχευμα στο πίσω μέρος του κεφαλιού του. Ετσι, αποφασίζει να εκδικηθεί τους απαγωγείς του καταρρίπτοντας ιπτάμενους δίσκους με ένα F-16!!!

2) Ο Gex στο "Tomorrow Never Dies"

Ο "βαρόνος των media" και ψυχοπαθής Rez σκοπεύει να ξεκινήσει τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο, προκειμένου να τον μεταδώσει στις ειδήσεις των 21:00. Ποιος θα τον σταματήσει; Πάντως όχι η Ελληνική Αστυνομία... Ο Βρετανός υπερ-πράκτορας Gex Bond είναι εδώ, για να βάλει ένα τέλος στις άσχημες προθέσεις του Rez. Με το θαυματουργό κινητό της Ericsson και φυσικά την ατέλειωτη εξυπνάδα του, θα οδηγήσει μια BMW, θα εκτοξεύσει πυραύλους, θα ανοίξει όλες τις κλειδαριές και φυσικά τα χρηματοκιβώτια, θα εξοντώσει 3.564 κακούς και τέλος θα κάνει κάτι που είναι αδιανόητο να το φανταστεί ο ανθρώπινος νους: θα κάνει ένα τηλεφώνημα, και μάλιστα θα μιλήσει για 1 λεπτό και 19 δευτερόλεπτα. Ποιος θα το περίμενε;

3) Ο Gex στη "Λάμψη"

Το καλύτερο το φυλάγαμε για το τέλος: Ο Γιάγκος Σαύρος είναι ένας αδίστακτος επιχειρηματίας, που ανακαλύπτει ότι έχει μία ετεροθαλή αδερφή που σκοπεύει να τον βγάλει από τη μέση. Επίσης προς έκπληξή του, διαπιστώνει ότι ο μπατζανάκης του θείου τού κλητήρα του είχε πιει τσίπουρο με τον αδελφό της κολλητής τού νόθου γιου τού σοφέρ του. Τώρα αρχίζουν να τον πιάνουν οι φοβίες. Είναι πλέον ολοφάνερο: πρόκειται για πλεκτάνη σε βάρος του! Ετσι, τους καθαρίζει όλους εκτός από την αδελφή του, με την οποία κάνει πρώτα σεξ και μετά τη στέλνει να εκπαιδεύει πιγκουίνους στο Βόρειο Πόλο.

ΤΑ ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Οι ακόλουθες εικόνες σας προϊδεάζουν για το τι θα συναντήσετε:



Φυσικά οι πινακίδες αλλάζουν συνεχώς, οπότε ατυχήσατε...



Σκαρφαλώστε στο βουνό αποφεύγοντας τις πέτρες που πέφτουν...



Αγνοήστε τα φώτα και περάστε κλοτσώντας το ντόμινο...



Κανετε τα κατάλληλα άλματα για να φθάσετε στο διακόπτη απέναντι...



Αυτό θα ανοίξει τις πόρτες στο αγκυροβολημένο καράβι...

Ακολουθήστε τη συμβουλή μας: Μακριά από φωτιά!

Ο δρόμος της διαφυγής; Ή μήπως ο επικείμενος χαμός σας;

Απλά δείτε αυτά τα zombies και θα καταλάβετε γιατί θέλουν φάπες.

Deathtrap Dungeon, το Jersey Devil και τον τίτλο της ίδιας της Crystal Pandemonium 2, να μοιάζουν χοντροκομμένοι και λειψοί με την πρώτη σύγκριση. Η οπτική τελειότητα, η οποία ήταν μέχρι τώρα υπό την κατοχή της Nintendo, ξεπερνιέται κατά πολύ από το Gex, το οποίο φρεσκάροντας παλιές ιδέες παιχνιδιών και συνδυάζοντάς τες με στοιχεία adventure δίνει ένα ανεπανάληπτο αποτέλεσμα.

Τηλεπαιχνιδια

Τα θετικά στοιχεία του Gex, ωστόσο, δεν είναι άμεσα πειστικά. Οι πρώτες πίστες μπορεί να πλησιάζουν την τεχνική τελειότητα αυτών του Mario 64, όμως μοιάζουν να είναι κλεμμένες από αυτό. Ο κόσμος των καρτούν φαίνεται τόσο γνωστός από την πρώτη στιγμή που περιμένεις ο Gex να φορέσει τα ρούχα του Mario αντί για τη στολή του Bugs Bunny. Στην ουσία, είναι σαν να παίζετε σε καρτούν της Warner Bros, με στοιχεία από τον Elmer Fudd και το Road Runner Show, τα μανιτάρια όμως, οι σχηματισμοί των βράχων και τα χρωματιστά τοπία προέρχονται κατευθείαν από το Mario 64.

Η δομή του παιχνιδιού είναι λίγο-πολύ γνωστή, με την κεντρική αίθουσα και τις τηλεοράσεις να σας δίνουν πρόσβαση σε κάθε κόσμο όταν αυτός είναι διαθέσιμος. Κάθε κόσμος έχει αρκετές διαφορετικές αποστολές, από το κυνήγι ενός αφεντικού μέχρι την εύρεση ενός χειριστηρίου ή το σκαρφάλωμα σε ένα τεράστιο κτίριο. Η δομή των επιπέδων παραμένει επίσης η ίδια, παρέχοντας τη δυνατότητα να ακολουθήσετε διαφορετικές διαδρομές για κάθε σκοπό, και αυτό επιτρέπει στον παίκτη να μετακινείται από κανάλι σε κανάλι όπως τον βολεύει. Υπάρχουν έξι βασικοί κόσμοι και μια πληθώρα bonus επιπέδων και mini αποστολών που προσφέρουν ποικιλία στη διασκέδαση. Μαζί με τον κόσμο των καρτούν, η άλλη άμεση επιλογή είναι η στοιχειωμένη έπαυλη, η οποία αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα τμήματα του παιχνιδιού. Αυτό το ανατριχιαστικό μέρος έχει να επιδείξει πολλές ωραίες λεπτομέρειες, όπως τη δυνατότητα να διαμελίζετε τα ζόμπι, υπέροχα ειδικά εφέ και άκρως ατμοσφαιρική μουσική με ωραία ηχητικά εφέ. Δυστυχώς, όμως, τα προαναφερόμενα δεν μπορούν να κρύψουν την υποβάθμιση της δράσης. Σε αυτό συντελεί τόσο η έλλειψη κακών όσο και οι απλοί στόχοι που πρέπει να εκπληρώσετε.

Καθώς προχωράτε βαθύτερα στο παιχνίδι, τα πράγματα σαφώς βελτιώνονται. Οταν ο Gex συρρικνώνεται και εισχωρεί στην "καρδιά" ενός συστήματος computer, το εμπνευσμένο από το Tron περιβάλλον θα σας δείξει καθαρά την οπτική γνησιότητα του παιχνιδιού. Τρέχοντας μέσα στα chip-άκια, οδηγώντας φωτεινούς ποταμούς δεδομένων και αντιμετωπίζοντας ηλεκτρονικούς κακούς θα διαπιστώσετε ότι πρόκειται για κάτι το ανεπανάληπτο. Μέχρι τώρα σίγουρα έχετε προσέξει τις καινοτομίες στη σχεδίαση του παιχνιδιού, με στοιχεία δράσης από το Pandemonium και γρίφους σε στιλ Tomb Raider 2. Σε αυτό καθώς και σε όλα τα άλλα επόμενα επίπεδα, ο συνδυασμός των παραπάνω είναι ο ιδανικός. Το παιχνίδι σπρώχνει τον Gex σε καταστάσεις στις οποίες για να τη βγάλεις καθαρή πρέπει να έχεις αρκετή επιδεξιότητα και εμπειρία. Ο ρυθμός εξέλιξης είναι ραγδαίος: Από στιγμή σε στιγμή μπορεί να μεταφερθείτε σε μια εντελώς διαφορετική διάσταση γεμάτη μυστήριο και φυσικά μπόλικους εχθρούς.

Η πίστα-bonus ονόματι Gexzilla έχει πολλή πλάκα. Αν δεν το έχετε ήδη μαντέψει, τριγυρνάτε μέσα σε μία πόλη αποφεύγοντας εχθρικά ελικόπτερα, τανκς και -φυσικά- ένα τέρας που πηδά από κτίριο σε κτίριο ρίχνοντάς σας ακτίνες.

Μαθηματα γλωσσας...

Τα καλύτερα δείγματα της ανωτερότητας (τόσο στη δομή όσο και στα θέματα) του Gex έρχονται στα αρχικά και τα τελικά επίπεδα. Σε ένα από τα πρώτα τηλεοπτικά κανάλια θα κερδίσετε πρόσβαση στο θέατρο του Kung Fu, όπου ο ντυμένος με ρούχα του καράτε Gex περιπλανιέται στους δρόμους τσακίζοντας στο ξύλο διάφορους νίντζα πάντα με την απαραίτητη ευθυμία. Καθώς παρακολουθεί τη δράση μέσα από το παράθυρο ενός

Μικρολεπτομέρειες όπως τα κυματάκια και η σχεδία που βυθίζεται ελαφρά με το βάρος σας προκαλούν μεγάλη εντύπωση.

TRASH MEDIA

Σε αυτό το παιχνίδι θα συναντήσετε μερικά από τα καλύτερα δείγματα μαύρης κωμωδίας που έχει βγάλει ποτέ η Crystal Dynamics. Αυτό το άρρωστο μέρος είναι το σπίτι του τρελο-Rez, ο οποίος είναι ένα περίεργο μείγμα τρόμου και καταναλωτισμού (θα καταλάβετε παίζοντας τι εννοώ). Το περιβάλλον μοιάζει με έναν βιομηχανικό εγκέφαλο με μεγάλη αιμορραγία (τρέχα γύρευε, δηλαδή), κόκαλα και αίμα είναι συνδεδεμένα με ηλεκτρονικά εξαρτήματα και πολλές οθόνες, ενώ διάσπαρτες είναι οι τηλεοράσεις στο τοπίο. Γενικά, ως σύνολο αποτελεί ένα από τα πιο υπνωτιστικά και πρωτότυπα σκηνικά για οποιοδήποτε παιχνίδι. Επίσης, εντελώς χύμα θα βρείτε πολλούς πίνακες με διαφημίσεις να κάνουν ό,τι μπορείτε να φανταστείτε - χαζέψτε MTV μέχρι τελικής πτώσης, δηλαδή. Διάφοροι σκελετοί, τέλεια τοποθετημένοι σε κάθε είδους στάση, διαφημίζουν τις νεότερες επώνυμες κολόνιες.
Αναφερόμαστε πράγματι σε ένα άρρωστο μείγμα εικόνας και τρόμου, ενωμένα με στόχο να σας τρελάνουν.
Από άποψη χειρισμού, το σημαντικότερο στοιχείο είναι να περνάτε με επιτυχία μέσα από λαβυρίνθους και να βρίσκετε τοίχους κατάλληλους για σκαρφάλωμα, οι οποίοι συνήθως είναι πολύ χρήσιμοι για να ξεφεύγετε από άσχημες καταστάσεις. Σε αυτό το μέρος βλέπουμε επίσης τον Gex να μεταμορφώνεται για λίγο σε χαρακτήρα από τον "Πυρετό Του Σαββατόβραδου", κάνοντας κάποιες ιδιαίτερα τραγικές φιγούρες αλλά και ανεβαίνοντας έναν τεράστιο τοίχο-καθρέφτη.

Τι έγινε; Πιάνουμε φιλίες;

Το επίπεδο Pre-History δίνει πολλές ευκαιρίες στο φίλο μας να οριζοντιωθεί.

Διασχίστε την ανοικτή γέφυρα.

Χρησιμοποιήστε την ουρά σας για να γλιτώσετε από τη ρουκέτα.

Πιαστείτε από το φιτίλι και κάνετε τις προσευχές σας.

Θα ανεβείτε στο τηλεχειριστήριο της τηλεόρασης στο τέλος.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ



Παρ' ότι τα πρώτα επίπεδα φαίνονται αραιά, τα πράγματα στη συνέχεια βελτιώνονται σημαντικά. Αυτά τα επίπεδα έχουν μερικές από τις καλύτερες λεπτομέρειες σε όλο το παιχνίδι. Θα δείτε διάφορα εφέ, από νερό που πιτσιλίζει στα πόδια του Gex μέχρι επίπεδα σε μορφή ουράνιου τόξου να τυλίγονται γύρω από έναν καταρράκτη. Κυνηγοί-απομιμήσεις του γνωστού Elmer Fudd και λουλούδια που κουβαλάνε βαριοπούλες είναι άλλο ένα δείγμα της όλης τρέλας και ομορφιάς που υπάρχει εδώ. Η επίδραση της Warner Bros φαίνεται και σε πιο προχωρημένα επίπεδα, όπου το παιχνίδι μιμείται με επιτυχία ένα έργο κινούμενων σχεδίων, με το οποίο αλληλεπιδράτε εσείς ως παίκτες. Ύστερα από αρκετή εξερεύνηση (και πολλά πηδηματάκια από πλατφόρμα σε πλατφόρμα), ο Gex βρίσκει μία βάρκα και βάζει πλώρη για το κάστρο, το οποίο πριν ήταν απροσπέλαστο για αυτόν. Πρόσβαση στο τελευταίο τηλεχειριστήριο αποκτάτε ανάβοντας μία τεράστια ρουκέτα-παιχνίδι και σκαρφαλώνοντας πάνω της. Μιλάμε για πολλή τρέλα...

HAMMER TIME



Παρά τα αρκετά εντυπωσιακά εφέ φωτισμού και γενικότερα το θέαμα υψηλής ποιότητας, η πληθώρα στοιχειωμένων σπιτιών που υπάρχει εδώ προκαλεί ένα πρόβλημα: την έλλειψη κακών. Τα αηδιαστικά zombies μπορεί να έρχονται ανά ζευγάρια αλλά είναι πολύ χαζά. Επίσης, η πλειονότητα των εχθρών είναι ιδιαίτερα εύκολο να νικηθεί. Ως αποτέλεσμα, κατά καιρούς θα πιάνει μοναξιά όσους θα τριγυρνάτε εδώ. Πέρα από αυτό όμως, το μέρος έχει αρκετές διασκεδαστικές προκλήσεις, από απλές καταστροφές μέχρι περίεργες εξερευνήσεις που θα σας "κουφάνουν" κατά καιρούς. Επιπλέον υπάρχουν πολλές καλές παρεκκλίσεις από την κανονική διαδρομή, μάλιστα με μία στάση στο νεκροτομείο.

ΞΕΡΕΤΕ ΠΩΣ ΦΤΙΑΧΝΟΥΝ ΤΟΥΣ ΠΙΛΟΤΟΥΣ;

Μολονότι το παιχνίδι γενικότερα είναι πολύ έξυπνο, μερικά από τα bonus επίπεδα και τις μυστικές πίστες του αξίζουν ιδιαίτερη προσοχή, καθώς είναι γεμάτα με φοβερά γραφικά και ιδέες. Το μόνο κακό είναι ότι τελειώνουν πολύ γρήγορα. Για παράδειγμα, το bonus-επίπεδο Cop Land περιέχει έναν δρόμο που έχει γίνει χάλια από διαδηλωτές. Διαλυμένα αυτοκίνητα από δω κι από κει, μπόλικοι αλήτες τριγυρνάνε, κι εσείς στέκεστε ακριβώς στη μέση, ένστολος σαν να είστε σε περιπολία.



Το bonus-επίπεδο Aztec σας φορά μία από τις καλύτερες στολές του Gex σε όλο το παιχνίδι, έτσι βρίσκεστε να μαζεύετε θησαυρούς ντυμένος με έξαλλο δερμάτινο. Αν η εταιρία κατασκευής μπορούσε να είχε χρησιμοποιήσει τα πρώτα πέντε λεπτά του πρώτου "Indiana Jones", εδώ θα μπορούσαν να είχαν "φυτέψει" ένα φοβερό παιχνίδι που θα ταίριαζε γάντι. Τελικά όμως το επίπεδο έμεινε ελλιπές.



Εξίσου περίεργο είναι το bonus-επίπεδο Bond. Εκεί η Crystal ρισκάρισε να ακούσει κάθε είδους αρνητικό σχόλιο για τη συγκεκριμένη ιδέα, ιδιαίτερα από οπαδούς του μυστικού πράκτορα. Όμως, όπως φαίνεται τελικά, ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται είναι πολύ κοντά στο χαρακτήρα του απλού Gex.



καταστήματος, σπάει το τζάμι με την ουρά του για να μπει μέσα σε κτίρια γεμάτα με σαμουράι που ανεμίζουν τα σπαθιά τους. Σκαρφαλώνοντας από τα καταστήματα και έξω, πάνω στις οροφές, ο Gex μπορεί να πολεμήσει και να ανακαλύψει μυστικά, παίρνοντας το έλεγχο κανονιών για να ανοίξει κλειστές πόρτες και μυστικά δωμάτια. Η δράση γενικά διατηρείται σε υψηλά επίπεδα και η επίδραση του παίκτη μέσα στο παιχνίδι γίνεται άμεσα ορατή.
Μέσα από όλο αυτό το τρέξιμο, τα άλματα, τις κλωτσιές και το σκύψιμο, ο Gex αποδεικνύεται ένας πολύ διασκεδαστικός φίλος. "Where's short round when you need him?" αναφωνεί απελπισμένος όταν του την "πέφτουν" τρεις νίντζα και τον αρχίζουν στις κλοτσιές. Πραγματικά φαίνεται σαν να παίζετε όλα τα αγαπημένα σας παιχνίδια σε ένα, αφού αν έχετε βαρεθεί μία πίστα είναι βέβαιο πως δεν θα δείτε τα ίδια κλισέ και στις επόμενες. Κάθε τηλεοπτικό σόου έχει τις δικές του ιδιαιτερότητες. Η ποικιλία στη σχεδίαση των επιπέδων δεν θα σας κάνει ποτέ να βαρεθείτε και θα εκτοξεύσει το Gex πάνω από τους πιο σκληρούς ανταγωνιστές του.

> "Πρόκειται για κάτι το ανεπανάληπτο."

Ο κόσμος της επιστημονικής φαντασίας αποτελεί το δεύτερο δείγμα αυτής της ανωτερότητας του παιχνιδιού. Με τον Gex ντυμένο ως Stormtrooper η δράση είναι γρήγορη και εγγυημένη. Τρομακτικοί κακοί κόβουν βόλτες πάνω σε αστεροειδείς κουνώντας τα ξίφη φωτός τους. Γιγαντιαίοι χοντροκέφαλοι πηδούν με ανοιχτό το στόμα μέσα από κρατήρες ελπίζοντας να πάρουν μια μπουκιά από την ουρά του Gex. Χαλασμένα ρομπότ εκτοξεύονται στο διάστημα και κόβουν βόλτες γύρω από τεράστιους πύργους που φτάνουν εκατοντάδες μέτρα μέσα στο διάστημα. Ποτέ δεν ξέρεις τι σε περιμένει στην επόμενη γωνία.
Σαν να μην έφταναν όλα τα παραπάνω, ο Gex έχει περιορισμένη ποσότητα αέρα στη στολή του, γι' αυτό πρέπει να πηγαίνετε όσο πιο γρήγορα μπορείτε στο επόμενο σημείο ανεφοδιασμού αέρα. Τα σκηνικά που σας περιβάλλουν είναι τόσο ωραία, μόνο που δεν έχετε χρόνο να ρίξετε ούτε μία ματιά. Ορισμένα σημεία τα οποία έχουν σκοπό να σας φάνε απλά χρόνο, το μόνο που καταφέρνουν είναι να σας ενθουσιάσουν περισσότερο. Το gameplay είναι φτιαγμένο για να εθίζει κόσμο. Θα χρειαστεί να επαναλάβετε τα ίδια επίπεδα ξανά και ξανά προκειμένου να εκπληρώσετε τους στόχους σας και αυτό γιατί θα θέλετε απελπισμένα να δείτε τι σας επιφυλάσσει το παιχνίδι στη συνέχεια. Η δράση στα εν λόγω επίπεδα μας θύμισε έντονα ένα κλασικό παιχνίδι του Spectrum, το Underworld, μαζί με άλλα 20 παιχνίδια, ταινίες και τηλεοπτικά προγράμματα. Στο επίκεντρο όλων αυτών βρίσκεται ο Gex απλώνοντας τη γλώσσα του για διαστημικές μύγες και παραδίδοντας επαγγελματικά μαθήματα gameplay.

Reality Show

Με τόσα πολλά να δεις και να κάνεις, το να πάρετε τον έλεγχο του Gex στη μάχη περί κουλτούρας της τηλεόρασης είναι μια πολύ άσχημη συνήθεια. Σίγουρα το παιχνίδι έχει και αρνητικά σημεία. Το επίπεδο Cop Show είναι



Συλλογή καρότων για αύξηση της ενέργειας και του αριθμού ζωών.



Μόλις πήρατε ανάσα, οπότε έχετε καιρό ακόμα και να χαζέψετε τις τηλεοπτικές διαφημίσεις.



Ενας ένοπλος ninja νομίζει ότι θα σας κρατήσει μακριά από το θησαυρό.



Ασταθείς πλατφόρμες σάς κάνουν τη ζωή δύσκολη σε αυτό το στοιχειωμένο σπίτι.



ROCK'N'ROLL



ΠΑΡ' ΟΤΙ Ο ΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΧΛΙΔΑΤΟΣ ("ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟ 'JURASSIC PARK'"), ΟΙ ΠΡΟΪΣΤΟΡΙΚΟΙ ΣΤΑΘΜΟΙ ΕΧΟΥΝ ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΕΛΛΕΙΨΗ ΑΠΟ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΥΣ. ΑΝΤΙΘΕΤΑ, ΕΔΩ ΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΕΧΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ ΜΕ ΤΟ ΝΑ ΞΕΦΥΓΕΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΥΤΗ ΛΑΒΑ ΠΟΥ "ΦΤΥΝΕΙ" ΕΝΑ ΚΟΝΤΙΝΟ ΗΦΑΙΣΤΕΙΟ. ΑΣΧΕΤΑ ΟΜΩΣ ΜΕ ΑΥΤΟ, Ο GEX ΕΧΕΙ ΝΤΥΘΕΙ ΚΑΤΑΛΛΗΛΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΕΡΙΣΤΑΣΗ. ΦΟΡΑ ΛΟΙΠΟΝ ΕΝΑ ΩΡΑΙΟ ΚΟΚΑΛΟ ΣΤΗ ΜΥΤΗ ΤΟΥ, ΕΝΩ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΕΙΝΑΙ ΓΕΝΙΚΑ ΑΠΟΛΑΥΣΤΙΚΟ, ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΝΑ ΠΗΔΑΤΕ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ ΛΑΒΑ ΚΑΙ ΝΑ ΣΚΑΡΦΑΛΩΝΕΤΕ ΤΟΙΧΟΥΣ. ΕΝΑ ΑΛΛΟ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΟ, ΠΟΥ ΙΣΩΣ ΑΡΚΕΤΟΙ ΑΠΟ ΕΣΑΣ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟ MARIO 64, ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΟΡΕΣ ΕΠΙΤΑΧΥΝΕΤΕ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΑΔΥΝΑΤΟ ΝΑ ΑΛΛΑΞΕΤΕ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ. ΑΥΤΟ ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΚΑΠΟΙΕΣ ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ ΠΕΡΙΕΡΓΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ -ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ- ΘΑ ΣΑΣ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΣΕ ΜΕΡΙΚΕΣ ΑΦΥΣΙΚΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΕΣ ΑΠΩΛΕΙΕΣ ΖΩΩΝ.

TAKEAWAY



ΜΟΣΤΡΑΡΟΝΤΑΣ ΜΕΡΙΚΟΥΣ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΚΑΚΟΥΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΕΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΚΑΜΠΟΣΗ ΣΚΕΨΗ, ΑΥΤΟ ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΘΑ ΣΑΣ ΦΑΕΙ ΜΠΟΛΙΚΟ ΚΑΙΡΟ ΚΑΙ ΘΑ ΤΟ ΓΛΕΝΤΗΣΕΤΕ ΑΡΚΕΤΑ. ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΡΚΕΤΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΓΙΑ ΝΑ ΚΛΕΙΣΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΝΑΛΙ ΓΙΑ ΤΑ ΚΑΛΑ. ΠΑΝΤΩΣ ΤΟ "ΚΥΝΗΓΙ ΤΟΥ ΚΙΝΕΖΙΚΟΥ ΔΡΑΚΟΥ" ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ Η ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ, ΑΝ ΚΑΙ ΟΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΣΤΙΣ ΠΥΡΑΜΙΔΕΣ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΚΑΙ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΟΥΝ ΚΑΜΠΟΣΗ ΥΠΟΜΟΝΗ.



Επιτέλους συναντάτε τον παλιό εχθρό σας, ο οποίος όμως είναι στην τηλεόραση. Το ξεφτιλίσαμε το θέμα.



Σε όλο το παιχνίδι η ατμόσφαιρα εμπλουτίζεται από εντυπωσιακές σκιές και πηγές φωτισμού.



Μία τεράστια μέλισσα σας επιτίθεται... Και τώρα;

ασυγχώρητα σύντομο, μερικά από τα bonus games έχουν περισσότερα αστεία παρά δράση και οι υποσχόμενες πίστες του Gexzilla είναι μια απογοήτευση - ωστόσο τα θετικά σημεία σίγουρα νικούν με άνεση τα αρνητικά. Το καλύτερο το κρατά το παιχνίδι για το τέλος. Ναι, μιλάμε για την τελική αναμέτρηση του Gex με τον Rez. Η ένταση που θα νιώσετε όταν οι πύραυλοι του Rez θα κλειδώνουν πάνω στο σώμα του Gex καθώς ο τελευταίος θα τρέχει πανικόβλητος θα είναι απίστευτη.

Γενικά το σενάριο του Gex 3D είναι ίσως το στοιχείο που του δίνει τόσο μεγάλη αξία. Ο κόσμος της τηλεόρασης πάντα προκαλούσε το ενδιαφέρον όλων. Οσοι παρακολουθούσατε παλιές τηλεοπτικές εκπομπές με μανία, σίγουρα θα θυμηθείτε τα παλιά όταν παίξετε το Gex. Ο ειρωνικός χαρακτήρας του και το έξυπνο χιούμορ το κάνουν, αν όχι εθιστικό, πολύ συναρπαστικό. Θα βρεθείτε σε ορισμένα σημεία να γελάτε μόνοι σας με αυτά που λέει η φλύαρη σαύρα.

Η Crystal Dynamics μας τα έδωσε όλα από το τίποτα. Ξεκινώντας από ένα μάλλον αποτυχημένο platform δύο διαστάσεων κατάφερε να το μετενσαρκώσει στην τρίτη διάσταση κλέβοντας στοιχεία από παλιές κακόγουστες ταινίες και διακεκριμένα παιχνίδια του είδους. Ο χαρακτήρας που όλοι φαίνονταν να είχαν ξεχάσει (μιλάμε ασφαλώς για τον Gex) μπορεί να αποδειχτεί ο εμπορικότερος για τη Sony αυτήν τη χρονιά.

Σίγουρα από το Gex λείπει ένα βασικό χαρακτηριστικό που έχουν τα αγαπημένα μας παιχνίδια στο PlayStation. Αυτό έχει να κάνει με μια γυναικεία παρουσία γύρω στο 1.80, με ορειβατικές μπότες, πολύ κοντό παντελόνι και δύο πιστόλια στα χέρια. Ναι, πάλι για το Tomb Raider μιλάμε, αφού, γιατί να το κρύψουμε, εδώ στο "Pixel" είμαστε όλοι οπαδοί της Lara. Τι να κάνουμε, προς το παρόν θα βολευτούμε με τη σαύρα, ελπίζουμε όμως το Gex 3, αν ποτέ βγει, να έχει guest star τη Lara.





Περιστρεφόμενες πλατφόρμες, τραμπολίνα και κάμποσα gong για να κάνετε θόρυβο κάνουν το Kung Fu επίπεδο πολύ απολαυστικό. Εδώ ο Gex είναι πολύ κοντά στην άκρη, αλλά αν πέσει θα ξανανέβει με τη γλώσσα του.



Να μάθετε να μην παίζετε με καραμπίνες! Ορίστε μας!



Εντελώς ψυχεδελικά τούνελ φωτός στο επίπεδο Circuit συνδέονται με πλατφόρμα.



Αυτά τα zombies έχουν πολλή πλάκα, κυρίως γιατί έρχονται συνέχεια να εισπράξουν κι άλλες φάπες.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 92%

Το καλύτερο platform της αγοράς.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Crash Bandicoot 2
Croc

1080° SNOWB

ΜΠΟΡΕΙ Ο ΜΑΪΟΣ ΝΑ ΜΑΣ ΕΡΧΕΤΑΙ (ΕΜΠΡΟΣ ΒΗΜΑ ΤΑΧΥ...), ΑΛΛΑ ΜΑΣ ΒΛΕΠΩ ΟΛΟΥΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΟΥΜΕ ΤΑ ΒΟΥΝΑ.

του Παναγιώτη Μπερδένη

Μια και χιόνισε...

Προτού γράψω οτιδήποτε για το παιχνίδι, επιτρέψτε μου μία σύντομη αναδρομή. Οχι, δεν θα γράψω απολύτως τίποτε για την ιστορία και τις καταβολές του αθλήματος, αλλά θα περιοριστώ σε προσωπικά στοιχεία. Για να τραβήξω δε την προσοχή σας, ξεκινώ ως εξής: ΜΙΣΩ ΤΟΥΣ SNOWBOARDERS!!! Είναι στην πλειονότητά τους κακομαθημένοι φιγουρατζήδες που σπαταλάνε χρόνο και χρήμα επιδεικνύοντας τα -υποτιθέμενα- προσόντα τους σε κάτι απολύτως άχρηστο. Για να μην αναφερθώ στο ότι ανεξαρτήτως μάρκας τα αδιάβροχα είναι πάντα αδιάβροχα. LOSERS!

Ξέρω πως με αυτά που γράφω όλοι οι snowboarders θα με βάλουν σίγουρα στο μάτι και θα θελήσουν να με εκδικηθούν. Σκασίλα μου! Το πολύ-πολύ να με στραβώσουν με τα αντιαισθητικά φωσφοριζέ ρουχαλάκια τους ή να με αναγκάσουν να φορέσω τα ηλίθια γυαλιά τους.

Υστερα από όλα αυτά, πολύ θα εκπλαγούν αν μάθουν ότι σχεδιάζω εκδρομές στα χιόνια, ότι "ξεσκονίζω" τις αναμνήσεις μου από τα skateboards και ότι ψάχνω για σανίδες. Φυσικά, είναι βέβαιο ότι, αν ακούσω έστω και έναν ανόητο φιγουρατζή να προσπαθεί να μιλήσει με προφορά Καλιφορνέζου surfer, θα... κάνω εμετό και θα πάρω το πρώτο μεταφορικό μέσο που θα βρω μπροστά μου για να γυρίσω σπίτι μου. Ποιος ο λόγος για τη μεταστροφή μου αυτή; Μα, φυσικά, το καινούριο παιχνίδι της Nintendo "1080 Snowboarding" (προφέρεται "10-80" και όχι "χίλια ογδόντα"), μία παραγωγή της εταιρίας που κατασκεύασε το "Wave Race" και μία ενδιαφέρουσα στροφή από τα... χαζοχαρούμενα παιχνίδια στα οποία η Nintendo μας είχε συνηθίσει.

Οσοι από εσάς έχετε παίξει το "Wave Race" είστε σε θέση να μαντέψετε τι θα βρείτε σε





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 2


Single Player


Multiplayer



Cartridge


Rumble pack

Memory Options



Memory: Σώζει προσβάσιμες πίστες, χρόνους ρεκόρ ή μία παλιά διαδρομή.
Controller Pack: Οχι



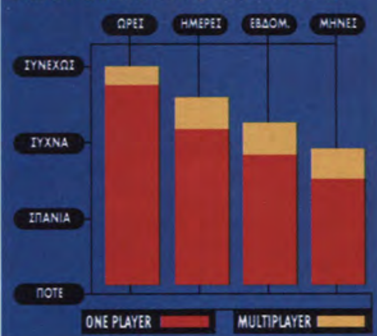
Στο διπλό η λεπτομέρεια χάνεται, προκειμένου να διατηρηθεί η ταχύτητα.



Τα χρώματα αλλάζουν ανάλογα με την ώρα. Ο Dion φαίνεται αρκετά μουράτος με το φως του ηλιοβασιλέματος.



OARDING



ΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ

ΤΟ ΠΑΊΖΟΥΝ ΆΝΕΤΟΙ, ΝΤΎΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΡΟΎΧΑ ΠΟΥ ΘΥΜΊΖΟΥΝ ΣΗΜΑΔΟΎΡΕΣ, ΦΟΡΆΝΕ ΓΥΑΛΙΆ ΠΟΥ ΘΑ ΤΑΊΡΙΑΖΑΝ ΣΕ COCKPIT ΠΟΛΕΜΙΚΟΎ ΑΕΡΟΣΚΆΦΟΥΣ. ΘΑ ΤΟΥΣ ΒΡΕΊΤΕ ΣΕ ΜΙΑ ΚΑΛΎΒΑ ΜΈΣΑ ΣΤΗΝ ΟΠΟΊΑ ΞΕΔΙΠΛΏΝΟΥΝ ΌΛΗ ΤΗ ΜΑΤΑΙΟΔΟΞΊΑ ΤΟΥΣ. ΦΥΣΙΚΆ, Ο ΛΌΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΈΑ ΤΩΝ SNOWBOARDERS ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΎ. ΤΟ ΜΟΝΑΔΙΚΌ ΚΑΛΌ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΌ ΤΟΥΣ ΕΊΝΑΙ ΤΟ ΓΕΓΟΝΌΣ ΌΤΙ, ΓΙΑ ΠΡΏΤΗ ΦΟΡΆ ΣΕ ΠΑΙΧΝΊΔΙ, ΣΗΜΑΣΊΑ ΈΧΕΙ ΤΟ ΠΟΙΟΝ ΘΑ ΔΙΑΛΈΞΕΤΕ.



KENSUKE KIMACHI
ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
ΑΤΑΚΕΣ: "HMM?", "YOSH"
ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΜΑΛΛΙΝΑ ΚΑΠΕΛΑ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΛΟΥΤΡΙΝΟ ΑΓΙΟ ΒΑΣΙΛΗ
ΣΤΙΛ: ΤΕΛΕΙΟ ΓΙΑ ΑΡΧΑΡΙΟΥΣ



DION BLASTER
ΧΩΡΑ: ΑΓΓΛΙΑ
ΑΤΑΚΕΣ: "YO", "AWRIGHT MAN"
ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΤΑ ΜΠΟΥΦΑΝ ΠΟΥ ΤΟΝ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ ΗΡΩΑ ΤΟΥ STAR TREK
ΣΤΙΛ: ΤΑΧΥΤΑΤΟ



ROB HAYWOOD
ΧΩΡΑ: ΗΠΑ
ΑΤΑΚΕΣ: "WHAT'S UP", "LETS GO"
ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΦΟΡΑ ΓΥΑΛΙΑ ΗΛΙΟΥ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΟΤΙ ΤΑ ΣΗΜΑΔΙΑ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΔΕΝ ΟΦΕΙΛΟΝΤΑΙ ΣΤΟ SNOWBOARD ΑΛΛΑ ΣΤΙΣ ΚΑΡΕΚΛΕΣ ΠΑΝΩ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΧΤΥΠΑ
ΣΤΙΛ: ΤΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΑΚΡΟΒΑΤΙΚΑ



AKARI HAYAMI
ΧΩΡΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
ΑΤΑΚΕΣ: "HIII", "O.K."
ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΧΑΛΑΣΜΕΝΟ ΛΕΜΟΝΙ
ΣΤΙΛ: ΠΟΛΥ ΣΤΑΘΕΡΟ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΓΡΗΓΟΡΟ



RICKY WINTERBORN
ΧΩΡΑ: ΚΑΝΑΔΑΣ
ΑΤΑΚΕΣ: "YEAH?", "SHURARDIT"
ΘΕΩΡΕΙ ΜΟΔΑ: ΝΑ ΝΤΥΝΕΤΑΙ ΣΑΝ ΑΓΟΥΡΟ ΛΕΜΟΝΙ
ΣΤΙΛ: ΠΗΔΑ ΠΟΛΥ ΚΑΙ ΨΗΛΑ

αυτό το παιχνίδι. Οσοι πάλι δεν έχετε ιδέα για τι πράγμα μιλάμε επιτρέψτε μου να σας βοηθήσω λέγοντάς σας ότι, αν περιμένετε δεκάδες διαφορετικές πίστες, θα απογοητευτείτε. Το "1080" περιέχει μόλις 6 πίστες συν 1-2 πίστες εκπαίδευσης και 1-2 πίστες ακροβατικών.
Αυτό που σίγουρα θα βρείτε είναι η πλέον ρεαλιστική εξομοίωση του αθλήματος, που δεν απαιτεί εκ μέρους σας να ντυθείτε σαν καραγκιόζης και να δαπανήσετε ολόκληρο μηνιάτικο για την αγορά ανόητων γυαλιών.





Βοήθεια!!! Είναι ο σκιέρ-βρικόλακας. Δεν έχει καθόλου σκιά.



Μήπως αυτό το ελικόπτερο πετά αρκετά χαμηλά;



Θέλω κι εγώ τέτοια τηλεόραση. Τι θα γίνει με την αύξησή μου;



Οταν μπαίνετε στην Dragon Cave, είναι φυσικό να υπάρχουν φωτιές.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 1: CRYSTAL LAKE

Μία πολύ καλή εισαγωγή στο κλίμα του παιχνιδιού, χωρίς βέβαια να σημαίνει ότι είναι εύκολη - υπάρχουν αρκετά σημεία που θα ξαπλώσουν στο χιόνι τους απρόσεκτους. Σε αυτή την πίστα παρουσιάζονται επίσης οι εναλλακτικές διαδρομές. Μην ξεχνάτε όμως πως η διαδρομή που βρίσκετε εύκολα δεν είναι και η ταχύτερη.



Το ξεκίνημα της διαδρομής, με τη λίμνη να φαίνεται στο βάθος. Στο εξής, η οπτική θα είναι πρώτου προσώπου για να βλέπετε τα πάντα καλύτερα.



Δεν το πιστεύω... Ένα αερόστατο! Δεν έχω ξαναδεί κάτι παρόμοιο σε άλλο παιχνίδι.



Το φαράγγι μπροστά είναι δυσκολότερο από ό,τι φαίνεται. Το χιόνι έχει διάφορες ανωμαλίες που μπορούν να σας στείλουν αγκαλιά με τις πέτρες σε χρόνο ρεκόρ. Το ελικόπτερο εμφανίζεται μόνο στην επιλογή "Time Attack".



Στο τέλος του φαραγγιού υπάρχει ένα τεράστιο άλμα. Κάντε την προσευχή σας...



Η φανερή διαδρομή είναι να ακολουθήσετε τις πετρούλες που σας βγάζουν σε μια ράμπα. Αν θέλετε μια πιο γρήγορη διαδρομή για τον τερματισμό, δεν έχετε παρά να "καβαλήσετε" τη δεξιά άκρη της ράμπας.



Όταν δείτε την τεράστια τηλεόραση, σημαίνει ότι το τέλος της διαδρομής είναι πολύ κοντά. Δεν έχετε παρά να φωνάξετε: "Γεια σου μαμά, είμαι στην τηλεόραση!".



Στις κανονικές διαδρομές καλό είναι να αποφεύγετε τις ράμπες γιατί χάνετε χρόνο. Στην επιλογή "Trick Attack" ούτε που να το σκεφτείτε.



Εκτός από την εξαφάνιση του background, η ταχύτητα του παιχνιδιού αυξάνεται, αν μειωθεί και η ανάλυση.

ΑΝΑΛΟΓΙΕΣ

Για άλλη μία φορά η Nintendo αποδεικνύει ότι η απόφασή της να συμπεριλάβει στο χειριστήριο του N64 τον αναλογικό μοχλό ήταν η τελειότερη κίνηση που θα μπορούσε ποτέ να κάνει. Ο έλεγχος που ασκείται επί των διαγωνιζομένων είναι με μία λέξη "τέλειος". Το ίδιο αποτέλεσμα με τον ψηφιακό σταυρό θα ήταν -αν μη τι άλλο- αδύνατο.
Μεγάλη προσοχή, εξάλλου, έχει δοθεί από τους προγραμματιστές στην ισορροπία των snowboarders. Η στροφή δεν είναι τόσο εύκολη υπόθεση όσο ακούγεται, γιατί δεν αρκεί η κίνηση του μοχλού δεξιά και αριστερά. Ο αναλογικός μοχλός χρησιμοποιείται προκειμένου να αλλάζει η γωνία κλίσης και το κέντρο βάρους του αθλητή, γεγονός που εξασφαλίζει μία υπέροχη αίσθηση ρεαλισμού. Οταν τρέχετε με περισσότερο από 200 km/h, εκτός από δυσάρεστες... επαφές (με δέντρα, βράχους κ.ά.) έχετε τον απόλυτο έλεγχο. Γέρνοντας λίγο μπροστά ή πίσω τις περισσότερες φορές ελέγχετε την κατάσταση. Αν, όμως, η επικείμενη στροφή απαιτεί δραστικότερα μέτρα, τότε δεν έχετε παρά να αυξήσετε την κλίση σας. Φθάνοντας το όριο της κλίσης, ο αθλητής σας θα... πατινάρει. Αντί, δηλαδή, να κινείται με το φαρδύ μέρος της σανίδας θα χρησιμοποιεί τις άκρες της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να παίρνονται ευκολότερα οι κλειστές στροφές, με την αναπόφευκτη φυσικά μείωση της ταχύτητας.
Πατώντας το Z, ο σκιέρ κάθεται. Αποτέλεσμα; Αύξηση της ταχύτητας αλλά και μεγαλύτερη δυσκολία στις



Τα χρώματα είναι υπέροχα.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 2: CRYSTAL PEAK

ΜΙΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΗ ΕΚΔΟΧΗ ΤΗΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΠΩ ΤΗΝ ΑΛΗΘΕΙΑ, ΣΥΝΑΝΤΙΟΥΝΤΑΙ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ.



ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΑΦΕΤΗΡΙΑ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΓΙΑ ΜΕΡΙΚΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΓΝΟΗΣΕΤΕ, ΟΜΩΣ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΕΞΑΣΚΗΘΕΙΤΕ.



ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΤΟΥΝΕΛ ΘΑ ΑΥΞΗΣΕΙ ΤΗΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΣΑΣ ΚΑΤΑ ΠΟΛΥ. ΚΑΝΟΝΙΣΤΕ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΣΑΣ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΕΤΕ ΣΤΟ ΤΑΒΑΝΙ.



ΑΥΤΑ ΤΑ ΒΡΑΧΑΚΙΑ ΣΧΗΜΑΤΙΖΟΥΝ ΜΙΑ ΔΙΧΑΛΑ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΣΑΣ. ΓΙΑ ΜΙΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΦΟΡΑ Η ΕΥΚΟΛΟΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΕΙΝΑΙ ΚΑΙ Η ΤΑΧΥΤΕΡΗ.



ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΚΑΛΥΜΜΕΝΗ ΜΕ ΠΑΓΟ, ΓΕΓΟΝΟΣ ΠΟΥ ΕΠΙΤΡΕΠΕΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΥΨΗΛΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ. ΣΤΟ ΒΑΘΟΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΙ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΛΟΓΟΤΥΠΟ ΤΗΣ NINTENDO.



ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΤΟ ΓΚΡΕΜΙΣΕΤΕ, ΦΡΟΝΤΙΣΤΕ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ ΝΑ ΣΤΡΙΒΕΤΕ ΝΩΡΙΤΕΡΑ. ΑΝ ΔΕΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ, ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΤΕΙΤΕ ΤΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΟΝΙ ΠΟΥ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΠΟ ΚΑΤΩ.



ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ. ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΚΑΘΟΛΟΥ ΕΥΚΟΛΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΤΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ. ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΤΕ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ ΣΕ ΜΑΛΑΚΟ ΧΙΟΝΙ, ΓΙΑΤΙ ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ ΝΑ ΣΠΑΣΕΙ Η ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ.



ΜΕΤΑ ΤΑ ΠΗΔΗΜΑΤΑΚΙΑ ΥΠΑΡΧΕΙ Η ΓΝΩΣΤΗ ΜΑΣ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ. ΤΟ ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΣΑΣ ΧΩΡΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΕΣ ΟΙ ΡΑΜΠΕΣ.



στροφές. (Κάνοντας λόγο για αυξήσεις, τι θα γίνει με τη δική μου αύξηση αφεντικό;) Το να μάθετε πότε πρέπει να κάθεστε και πότε να επιβραδύνετε είναι ιδιαίτερα σημαντικό, γι' αυτό εξασκηθείτε. Θα πρέπει επίσης να μάθετε τον τρόπο με τον οποίο οι διαφορετικές εδαφικές συνθήκες επηρεάζουν την κίνησή σας. Για παράδειγμα, αν κινείστε πάνω σε πάγο, είναι φυσικό να πηγαίνετε γρηγορότερα, δεν μπορείτε όμως να σταματήσετε ή να στρίψετε με ευκολία. Από την άλλη, στα σημεία όπου το χιόνι είναι αφράτο, επιβραδύνετε ευκολότερα. Λογικό δεν είναι;

...πί των διαγωνιζομένων είναι με μία λέξη "τέλειος".



Ο πάνω παίκτης (τυχαίνει να είναι ο αρχισυντάκτης) δεν υπολογίζει την είσοδο της ράμπας και... ΜΠΟΥΟΥΟΥΜ.

Τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά φέρνουν στην επιφάνεια ακόμη ένα θετικό σημείο: την ύπαρξη rumble pak. Είναι η πρώτη φορά που το συγκεκριμένο εργαλείο όντως βοηθά τον παίκτη, αφού οι δονήσεις του τού επιτρέπουν να αισθανθεί τι γίνεται κάτω από τα πόδια του. Φυσικά, μπορείτε να παίξετε το "1080" και χωρίς αυτό - θα μοιάζει, όμως, με πλαστική σπανακόπιτα!

ΜΙΚΡΟΙ ΦΙΓΟΥΡΑΤΖΗΔΕΣ, ΕΤΟΙΜΟΙ;

Αν το να κινείστε ήσυχα κι ωραία στην πίστα δεν σας είναι αρκετό και θέλετε να κάνετε φιγούρα σε γνωστούς κι αγνώστους, έχετε τη δυνατότητα να εκτελέσετε αρκετά ακροβατικά. Οσο πιο περίπλοκο είναι το κόλπο που θα καταφέρετε τόσο περισσότερους βαθμούς θα κερδίσετε. Στην επιλογή "Trick Attack" μπορείτε να τρέξετε τόσο στις κανονικές πίστες, χρησιμοποιώντας τις halfpipes και τις ράμπες που υπάρχουν ως διακοσμητικά στοιχεία στους κανονικούς αγώνες, όσο και τις ειδικές πίστες, οι οποίες είναι φτιαγμένες για να... σπάτε το κεφάλι σας κάνοντας κόλπα.
Τα περισσότερα από αυτά τα κόλπα είναι εύκολο να πραγματοποιηθούν. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατάτε το B δίνοντας μία κατεύθυνση όσο είστε στον αέρα, και θα τα καταφέρετε. Αν, τώρα, θέλετε να δοκιμάσετε το κόλπο που έχει χαρίσει το όνομά του στο παιχνίδι, δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε πολύ, μα πάρα πολύ. Ενώ μία απλή περιστροφή επιτυγχάνεται κρατώντας το R και σπρώχνοντας το μοχλό προς τα αριστερά, για να καταφέρετε το 1080 θα πρέπει να στραμπουλίξετε τα δάχτυλά σας! Εχουμε και λέμε, λοιπόν: R και



Το δύσκολο δεν είναι να κάνετε διάφορα κόλπα, αλλά το να προσγειωθείτε.



Μία πίστα ειδικά σχεδιασμένη για κόλπα.

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 3: GOLDEN FOREST

ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΤΡΕΞΕΤΕ ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΘΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΜΕ ΤΟ ΣΤΟΜΑ ΑΝΟΙΧΤΟ. ΤΑ ΧΡΩΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΥΠΕΡΟΧΑ. Ο ΗΛΙΟΣ ΠΟΥ ΔΥΕΙ ΛΟΥΖΕΙ ΟΛΗ ΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕ ΥΠΕΡΟΧΟΥΣ ΧΡΩΜΑΤΙΣΜΟΥΣ. ΜΗΝ ΞΕΓΕΛΑΣΤΕΙΤΕ ΟΜΩΣ, ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΦΑΙΝΟΝΤΑΙ.



ΤΟ ΕΦΕ ΦΩΤΙΣΜΟΥ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ. ΣΕ ΜΕΡΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ Ο ΗΛΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΤΥΦΛΩΣΕΙ - ΕΥΤΥΧΩΣ, ΑΥΤΟ ΔΕΝ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΑ ΔΥΣΚΟΛΑ ΣΗΜΕΙΑ.



ΦΘΑΝΟΝΤΑΣ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΜΕΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΔΕΞΙΑ ΓΙΝΕΤΑΙ. ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΝΑ ΤΡΕΧΕΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΔΕΝΤΡΑ ΠΑΡΑ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΟ ΠΑΓΩΜΕΝΟ ΠΟΤΑΜΙ.

ΚΑΠΟΙΟΣ ΞΕΧΑΣΕ ΔΥΟ ΚΟΡΜΟΥΣ ΣΤΗ ΜΕΣΗ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ. ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΕΙΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΥΠΕΡΠΗΔΗΣΕΤΕ.





ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΑΛΛΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΑΠΟ ΤΟ ΝΑ ΧΩΘΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΧΙΟΝΙ. ΚΙ ΟΤΑΝ ΓΡΑΦΟΥΜΕ "ΝΑ ΧΩΘΕΙΤΕ", ΕΝΝΟΟΥΜΕ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΟΝΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΡΧΕΤΑΙ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΣΤΗΘΟΣ ΣΑΣ.



ΠΡΟΣΟΧΗ ΚΙΝΔΥΝΟΣ! ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΞΕΧΑΣΜΕΝΟΣ ΚΟΡΜΟΣ. ΟΙ ΚΟΝΤΟΙ ΣΚΙΕΡ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΠΕΡΑΣΟΥΝ ΑΠΟ ΚΑΤΩ ΧΩΡΙΣ ΠΡΟΒΛΗΜΑ. ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΟΙ ΘΑ ΑΠΟΚΤΗΣΟΥΝ ΕΝΑ ΥΠΕΡΟΧΟ ΣΕΤ ΑΠΟ ΚΑΡΟΥΜΠΑΛΑ, ΑΝ ΔΕΝ ΣΚΥΨΟΥΝ!

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 4: MOUNTAIN VILLAGE

ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΚΙ ΕΝΑΝ ΚΑΙΡΟ, ΟΙ ΣΚΙΕΡ ΑΡΚΟΥΝΤΑΝ ΣΤΙΣ ΠΙΣΤΕΣ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΣΑΝ ΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΟΥΡΑΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΥΡΑΣΜΕΝΑ ΚΑΙ ΣΠΑΣΜΕΝΑ ΜΕΛΗ ΤΟΥΣ. ΟΙ SNOWBOARDERS ΟΜΩΣ ΕΧΟΥΝ ΑΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑ ΓΙΑ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΣΠΙΤΑΚΙΑ.

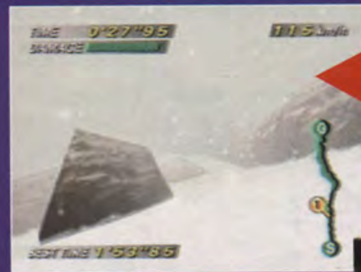
P▶ δεξιόστροφη περιστροφή του μοχλού, άλλη μία δεξιόστροφη με το B και κατόπιν άλλη μία με το Z. Αυτό σημαίνει: τρεις περιστροφές και τρία διαφορετικά κουμπιά, και όλα αυτά ενώ είστε στον αέρα. Τα βάσανά σας όμως δεν τελειώνουν εδώ. Οπως ίσως καταλάβατε, θα πρέπει να κάνετε και την τέλεια προσγείωση, αλλιώς δεν κερδίζετε κανέναν βαθμό. Προσωπικά, δεν ενθουσιάστηκα διόλου από το συγκεκριμένο στοιχείο του παιχνιδιού. Από την άλλη, ούτε στο "Wave Race" ασχολήθηκα ιδιαίτερα με τα ακροβατικά. Οσοι αρέσκονται στο να στραμπουλάνε τα δάχτυλά τους στην προσπάθειά τους να πετύχουν το ακατόρθωτο θα το ευχαριστηθούν ιδιαίτερα.



ΣΕ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΕΤΕ ΤΗ ΦΑΝΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ Η ΝΑ ΑΝΕΒΕΤΕ ΣΤΑ ΒΡΑΧΙΑ ΓΙΑ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΠΙΟ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΟΝΙ.



ΑΥΤΗ Η ΚΑΛΥΒΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΩΣ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΕΜΠΟΔΙΟ. ΑΝ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΜΕΣΑ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΗΝ ΕΞΟΔΟ ΤΗΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΔΗΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΓΛΙΤΩΣΕΙ ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΕΓΑΛΟ ΤΜΗΜΑ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΗΣ.



ΑΚΡΙΒΩΣ ΜΕΤΑ ΤΟ ΑΛΜΑ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΑΥΤΑ ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΒΡΑΧΙΑ. ΠΡΟΣΠΑΘΗΣΤΕ ΝΑ ΚΙΝΗΘΕΙΤΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΣΤΕΝΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΑΠΕΝΑΝΤΙ.



ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΣΤΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΔΙΚΤΥΟ ΑΠΟ ΠΑΓΩΜΕΝΕΣ ΣΠΗΛΙΕΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΕΧΕΤΕ ΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΣΑΣ ΗΣΥΧΟ, ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΠΙΣΤΑΣ.

ΑΚΟΛΟΥΘΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΠΡΟΣΤΑ ΣΑΣ ΕΝΑ ΤΕΡΑΣΤΙΟ ΠΗΔΗΜΑ. ΤΟ ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΟΤΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΑΦΡΑΤΟ ΧΙΟΝΙ, ΟΠΟΤΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΕΓΝΟΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ ΟΡΘΙΟΙ.



ΑΝ ΔΕΝ ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΑΤΕ ΤΗΝ ΑΡΙΣΤΕΡΗ ΔΙΑΔΡΟΜΗ, ΤΟΤΕ ΣΙΓΟΥΡΑ ΘΑ ΒΡΕΘΗΚΑΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑΝ ΔΡΟΜΟ. ΠΑΡ' ΟΛΟ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΝΕ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ, ΚΑΛΟ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΓΥΡΙΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ. ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΔΙΑΦΥΓΗΣ.



ΟΠΟΙΟΣ ΝΟΜΙΖΕΙ ΟΤΙ ΤΟ ΧΙΟΝΙ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ ΚΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΜΕΓΑΛΟ ΛΑΘΟΣ. ΑΝ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΠΙΝΑΚΙΔΑ, Η ΟΠΟΙΑ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΛΚΕΙ ΣΑΝ ΜΑΓΝΗΤΗΣ ΤΗ ΣΑΝΙΔΑ ΣΑΣ, ΚΑΙ ΝΑ ΜΗΝ ΤΡΑΚΑΡΕΤΕ ΣΤΑ ΣΚΟΡΠΙΣΜΕΝΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ, ΙΣΩΣ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΕΤΕ.



ΜΕΤΆ ΤΟ ΣΚΎΨΙΜΟ ΘΑ ΠΡΈΠΕΙ ΝΑ ΠΗΔΉΞΕΤΕ. Ο ΛΌΓΟΣ; ΕΝΑΣ ΑΚΌΜΗ ΠΕΤΑΜΈΝΟΣ ΚΟΡΜΌΣ.



ΑΥΤΉ Η ΡΆΜΠΑ ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΤΊΠΟΤΕ ΆΛΛΟ ΑΠΌ ΈΝΑΝ ΚΟΡΜΌ ΠΟΥ ΠΗΓΑΊΝΕΙ ΣΕ... ΠΆΡΤΙ ΜΑΣΚΈ. ΑΝ ΘΈΛΕΤΕ ΠΌΝΤΟΥΣ, ΝΑ Η ΕΥΚΑΙΡΊΑ. ΑΝ ΌΧΙ...



ΆΛΛΟ ΈΝΑ ΠΑΓΩΜΈΝΟ ΚΟΜΜΆΤΙ. ΑΝ ΣΑΣ ΑΡΈΣΕΙ Η ΉΣΥΧΗ ΖΩΉ, ΜΗΝ ΤΟ ΑΚΟΛΟΥΘΉΣΕΤΕ. ΑΝ ΈΧΕΤΕ ΔΙΆΘΕΣΗ ΓΙΑ ΠΕΡΙΠΈΤΕΙΑ, ΥΠΆΡΧΕΙ ΚΑΙ ΤΡΊΤΗ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΉ ΔΙΑΔΡΟΜΉ ΣΤΗ ΜΈΣΗ.



ΤΟ ΤΕΛΕΥΤΑΊΟ ΚΟΜΜΆΤΙ ΤΗΣ ΔΙΑΔΡΟΜΉΣ ΕΊΝΑΙ ΕΦΙΑΛΤΙΚΌ. ΠΈΤΡΕΣ ΞΕΠΡΟΒΆΛΛΟΥΝ ΑΠΌ ΤΟ ΧΙΌΝΙ, ΕΝΏ ΥΠΆΡΧΕΙ ΚΑΙ ΈΝΑ ΠΉΔΗΜΑ ΠΟΥ, ΑΝ ΔΕΝ ΠΡΟΣΕΧΘΕΊ, ΟΔΗΓΕΊ ΑΚΡΙΒΏΣ ΠΆΝΩ ΣΕ ΤΟΊΧΟ.



Μερικά σκηνικά είναι πολύ εντυπωσιακά, όπως εδώ με τον ήλιο στα μάτια σας.



Οσοι παίκτες χαζεύουν το Βόρειο Σέλας είναι καταδικασμένοι να τρακάρουν.



Στις κλειστές στροφές, η σανίδα πετά ένα λεπτό στρώμα χιονιού.

Εκτός από την επιλογή "Trick Attack" υπάρχει η "Contest". Σε αυτήν οι απλές πίστες μεταμορφώνονται σε πίστες σλάλομ, στις οποίες πρέπει να περάσετε ανάμεσα από τα σημαιάκια, χωρίς να χάσετε ούτε ένα. Κάθε σημαιάκι που σημειώνεται ως απώλεια σημαίνει πολύτιμα δευτερόλεπτα ποινής. Επιπλέον, υπάρχει η επιλογή εξάσκησης, στην οποία είναι προφανές το αποτέλεσμα, και φυσικά το διπλό (να ηχήσουν οι σάλπιγγες, παρακαλώ!).

Ως θετικό μπορούμε να αναφέρουμε το γεγονός ότι είναι σχεδόν τόσο γρήγορο όσο και το μονό - μόνο που λείπει η λεπτομέρεια από τα backgrounds: τα δέντρα είναι πεσμένα, οι θεατές την έχουν κοπανήσει και η ομίχλη μοιάζει να έχει κατέβει από το Βουνό Turok. Ωστόσο, για να μην παραπονιόμαστε, οι προγραμματιστές έχουν φροντίσει να διατηρηθεί η υπέροχη αίσθηση του ελέγχου που ασκούμε επί των σκιέρ. Μόνο αρνητικό το γεγονός ότι απουσιάζει η επιλογή τεσσάρων παικτών. Το πιο πιθανό είναι ότι και αυτό το παντοδύναμο N64 δεν θα κατάφερνε να κινήσει τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα διατηρώντας την ταχύτητα και τον έλεγχο σε τόσο υψηλά επίπεδα.

ΠΑΛΙΟΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Αν το "1080 Snowboarding" σας φαίνεται αρκετά καλό,





ΘΑ ΤΟ ΕΚΤΙΜΟΎΣΑ ΙΔΙΑΊΤΕΡΑ ΑΝ ΚΆΠΟΙΟΣ ΜΟΥ ΕΞΗΓΟΎΣΕ ΤΙ ΕΊΝΑΙ ΑΥΤΌΣ Ο ΠΡΆΣΙΝΟΣ ΣΩΛΉΝΑΣ ΚΑΙ ΤΙ ΣΚΟΠΌ ΕΞΥΠΗΡΕΤΕΊ. Η ΜΌΝΗ ΧΡΗΣΙΜΌΤΗΤΑ ΠΟΥ ΚΑΤΆΦΕΡΑ ΝΑ ΤΟΥ ΑΠΟΔΏΣΩ ΕΊΝΑΙ Η ΑΠΟΘΉΚΕΥΣΗ ΤΩΝ ΣΠΑΣΜΈΝΩΝ ΟΣΤΏΝ ΤΩΝ ΑΠΡΌΣΕΚΤΩΝ ΣΚΙΈΡ.



ΤΟ ΧΩΡΙΌ ΦΑΊΝΕΤΑΙ ΕΓΚΑΤΑΛΕΛΕΙΜΜΈΝΟ. ΔΕΝ ΕΊΝΑΙ ΠΑΡΆΛΟΓΟ, ΑΝ ΣΚΕΦΤΕΊ ΚΑΝΕΊΣ ΌΤΙ ΟΙ SNOWBOARDERS ΤΟ ΔΙΑΣΧΊΖΟΥΝ ΤΡΈΧΟΝΤΑΣ ΣΑΝ ΠΑΛΑΒΟΊ. ΟΙ ΚΆΤΟΙΚΟΙ ΜΆΛΙΣΤΑ, ΣΤΗ ΒΙΑΣΎΝΗ ΤΟΥΣ ΝΑ ΦΎΓΟΥΝ, ΠΑΡΆΤΗΣΑΝ ΑΚΌΜΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΥΤΟΚΊΝΗΤΆ ΤΟΥΣ.



ΟΣΟΙ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΚΑΤΟΊΚΟΥΣ ΘΈΛΗΣΑΝ ΝΑ ΦΎΓΟΥΝ ΜΕ ΤΑ ΑΥΤΟΚΊΝΗΤΆ ΤΟΥΣ ΑΝΑΚΆΛΥΨΑΝ ΌΤΙ ΔΕΝ ΕΊΧΑΝ ΑΛΥΣΊΔΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΡΆΤΗΣΑΝ.



ΜΟΛΟΝΌΤΙ ΤΟ ΤΈΛΟΣ ΤΗΣ ΠΊΣΤΑΣ ΕΊΝΑΙ ΚΟΝΤΆ, ΤΟ ΊΔΙΟ ΚΟΝΤΆ ΦΑΊΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΊΝΑΙ ΚΑΙ ΤΟ ΔΙΚΌ ΣΑΣ ΤΈΛΟΣ... ΒΡΆΧΙΑ, ΠΆΓΟΣ ΚΑΙ ΡΆΜΠΕΣ ΠΟΥ ΑΝ ΔΕΝ ΠΡΟΣΕΧΘΟΎΝ ΟΔΗΓΟΎΝ ΚΑΤΕΥΘΕΊΑΝ ΠΆΝΩ ΣΕ ΤΟΊΧΟΥΣ.

















ΣΑΝΙΔΩΜΑΤΑ

Οι σανίδες στο παιχνίδι είναι απομιμήσεις μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια των πραγματικών - για την ακρίβεια πρόκειται για τον κατάλογο 1999 της Planksters Lamar. Για να πω την αλήθεια, δεν έχω ξανακούσει ποτέ αυτή την εταιρία, οπότε θεωρώ πολύ πιθανό να είναι φανταστική. Αν κάνω λάθος, έχετε την ευκαιρία να δείτε από πρώτο χέρι τι θα "φορεθεί" τον επόμενο χειμώνα. Άλλη μία αποκλειστικότητα του περιοδικού.



Προσοχή στο γκρεμόόό!!!



Υπάρχουν τρεις οπτικές γωνίες στο παιχνίδι. Η μία είναι πρώτου προσώπου, η δεύτερη από ψηλά και η τρίτη αυτή που βλέπετε.

αυτό οφείλεται στο ότι είναι όντως αρκετά καλό. Δυστυχώς, όμως, δεν είναι τέλειο. Οι snowboarders είναι ΗΛΙΘΙΟΙ!! (Δεν άντεξα, το είπα - πλάκα κάνω...) Αυτό που εννοώ είναι ότι οι ελεγχόμενοι από τον υπολογιστή σκιέρ, ενώ είναι απόλυτα ικανοί να σημειώσουν εξαιρετικούς χρόνους (όπως και κάνουν άλλωστε), συμπεριφέρονται όπως αν θα έτρεχαν μόνοι τους. Αν κινείστε δίπλα-δίπλα, είναι πολύ πιθανό να σας χτυπήσουν και να σας ρίξουν κάτω. Δεν το κάνουν από κακία (αν και θα ήταν αρκετά ενδιαφέρουσα η προσθήκη ξυλοφορτώματος), απλώς τυχαίνει να είστε στο δρόμο που είναι αποφασισμένοι να ακολουθήσουν. Ακόμα χειρότερα, είναι πολύ πιθανό να τους δείτε να πέφτουν ο ένας επάνω στον άλλο, αφού όλοι θέλουν να ακολουθήσουν την ίδια πορεία, την ίδια στιγμή. Το κακό είναι ότι εσείς δεν γλιτώνετε, αφού όλοι μαζί πέφτουν πάνω σας. Υποψιάζομαι επίσης ότι στο "1080" ο παίκτης έχει να αντιμετωπίσει παρόμοιες βλακείες με αυτές στο Mario Kart. Μπορεί να κάνετε ένα τέλειο ξεκίνημα ή μία εκπληκτική διαδρομή, να αφήσετε τους υπόλοιπους σκιέρ τόσο πίσω που θα μπορούσατε ακόμη και να σταματήσετε, και λίγο πριν από το τέλος να δείτε πίσω σας μια σκιά και λίγο αργότερα τον... ιδιοκτήτη της να περνά από πάνω σας. Επειδή αυτό μου συνέβη επανειλημμένα και σε διαφορετικές πίστες, συνειδητοποίησα ότι είναι εσκεμμένο και δεν οφείλεται σε δικό μου λάθος. Από τα νεύρα μου ήθελα να πετάξω το μηχάνημα, την τηλεόραση και το σκύλο(;) από το παράθυρο. Για να πω την

ΔΙΑΔΡΟΜΗ 5: DRAGON CAVE

Μία νυχτερινή πίστα με μόνο το φως του φεγγαριού να φωτίζει το δρόμο, δαυλούς και το Βόρειο Σέλας πάνω από τα κεφάλια σας. Τι κρίμα που, για να επιβιώσετε, θα πρέπει να είστε ταμένοι στη Μεγαλόχαρη!



Στην αρχή της πίστας θα βρεθείτε σε αυτό το τούνελ, το οποίο οδηγεί στη μεγαλύτερη κατηφόρα που έχετε δει ποτέ.



Οι νέον πινακίδες βοηθάνε να βρίσκετε το δρόμο. Αν αισθάνεστε τυχεροί και γενναίοι, μπορείτε να φύγετε από την άκρη του γκρεμού και να προσγειωθείτε 500 μέτρα πιο κάτω, στους πρόποδες του βουνού. Αν τα καταφέρετε, θα πρέπει να ανάψετε κεράκι. Αν όχι...



Η πρώτη γέφυρα μπορεί να αποδειχθεί πολύ σπαστική. Ο λόγος; Δεν μπορείτε να προσπεράσετε τον προπορευόμενο σκιέρ. Αν λοιπόν δεν είστε εσείς ο προπορευόμενος, πηδήξτε από τη γέφυρα.

Υπάρχει η επιλογή να τρέξετε τις πίστες σε slalom mode. Το ρολόι τρέχει και οποιαδήποτε χαμένη πύλη σημαίνει δευτερόλεπτα ποινής.

αλήθεια, υπάρχει και η αντίστροφη λειτουργία, την οποία δεν θεωρώ σωστή: όταν έμενα πίσω, οι υπόλοιποι σκιέρ με περίμεναν να τους φτάσω. Προτιμώ τα σχετικά "τίμια" παιχνίδια, όπου, αν δεν παίζεις καλά, καλώς παθαίνεις ό,τι παθαίνεις, ώστε να είσαι προσεκτικότερος την επόμενη φορά. Αν προηγείσαι κατά πολύ όμως, δεν είναι διόλου τίμιο οι αντίπαλοί σου να εφοδιάζονται με πυραυλοκίνητες σανίδες για να σε πιάσουν. Αυτές οι αηδίες μού είχαν σπάσει τα νεύρα στο "Mario Kart" και δυστυχώς τις ξαναβρίσκω μπροστά μου - ευτυχώς, όμως, όχι στον ίδιο βαθμό.
Παρ' όλα αυτά, τα πράγματα γίνονται όντως ενοχλητικά στις δυσκολότερες πίστες. Ποιος ο λόγος να χτυπιέσαι να δώσεις τον καλύτερο εαυτό σου για να κερδίσεις τον υπολογιστή, όταν κλέβει με αυτόν τον τρόπο;

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το "1080 Snowboarding" είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν για το N64, με μεγαλύτερο αρνητικό αυτό που προανέφερα. Για τη δε αντοχή του στο χρόνο δεν είμαι τόσο αισιόδοξος, αφού έπειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού άνοιξε μόλις επιπλέον μία πίστα, ενώ ήταν αρκετά ενοχλητικές έως σπαστικές οι κλεψιές των αντιπάλων. Αφήνοντας το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό κατά μέρος, αν θέλετε έναν τίτλο που αξίζει τα λεφτά του και σέβεται τον παίκτη-αγοραστή προσφέροντας παράλληλα τον καλύτερο έλεγχο που θα συναντήσετε σε παιχνίδι, τότε μην καθυστερείτε άλλο. Τρέξτε και αποκτήστε τον.



2η γνώμη

Όταν πριν από περίπου έναν χρόνο κυκλοφόρησε το "Wave Race", οι περισσότεροι μείναμε με το στόμα ανοιχτό. Επρόκειτο για το καλύτερο jetski game και ένα από τα καλύτερα αγωνιστικά παιχνίδια που υπήρχαν. Το "1080" είναι το καλύτερο snowboard game αλλά μέχρι εκεί. Με λίγες πίστες και περιορισμένη ποικιλία στη σχεδίαση των διαδρομών δεν διεκδικεί καμία άλλη διάκριση.



Υπάρχουν τουλάχιστον τέσσερις εναλλακτικές διαδρομές μετά την πρώτη γέφυρα. Θα βρείτε την καλύτερη, αν μείνετε αριστερά και κατευθυνθείτε στο τούνελ που βλέπετε.



Αυτό το σημείο δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Σας δίνεται η ευκαιρία να θαυμάσετε για λίγο το τοπίο.



Μία από τις καλύτερες παρακάμψεις του παιχνιδιού είναι αυτή που βλέπετε μπροστά σας. Ο λόγος για την καλύβα. Μπείτε μέσα και το τέρμα είναι κοντά. Αν όμως η σανίδα σας είναι σε άσχημη κατάσταση, μην το ρισκάρετε, γιατί στην έξοδό της υπάρχει μια ράμπα που θα την καταστρέψει ολοσχερώς.



Αν το να ψάχνετε καινούριες διαδρομές και συγκινήσεις δεν είναι το πρωταρχικό ενδιαφέρον σας, δεν έχετε παρά να ακολουθήσετε αυτή τη διαδρομή μέχρι το τέλος.



Στα replays μπορείτε να αλλάξετε την κάμερα κατά βούληση με απρόβλεπτα αποτελέσματα.



Το παιχνίδι σάς επιτρέπει να σώσετε ghost mode στη μνήμη.



Όχι, δεν πηδάτε από πάνω.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **81%**

Το καλύτερο παιχνίδι για τα χειμερινά σπορ.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Snowboard Kids, Nagano Winter Olympics.

Η PSYGNOSIS ΚΑΝΕΙ ΜΙΑ ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ ΜΕ ΕΝΑ ΝΕΟ 3D PLATFORM, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΟΜΩΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΣΤΙΣ ΜΙΚΡΟΤΕΡΕΣ ΗΛΙΚΙΕΣ.

RASCAL

Του Νίκου Κοαμάτου

Χρονο-μπερδέματα

Η Psygnosis παραστράτησε. Αν δεν καταλαβαίνετε, θυμηθείτε λίγο τις προηγούμενες κυκλοφορίες της εταιρίας. Τι εννοώ; Η Psygnosis μας είχε συνηθίσει σε καταστρεπτικά όπλα, άγρια κυνηγητά και γενικά καταιγιστική δράση. Το Rascal, αντικαθιστώντας όλα τα προαναφερθέντα με ένα φουσκοβόλο και προσφέροντας ήπια δράση, έρχεται να μας βάλει σε αμφιβολίες.

Αρχίζοντας, πρέπει να αναφέρουμε ότι απευθύνεται κυρίως στις νεότερες ηλικίες (από 8 έως 12, για να είμαστε ακριβείς). Λόγω αυτού, είναι πολύ πιθανό να μην απασχολήσει "περπατημένους" gamers, οι οποίοι θα χρειάζονταν το πολύ δύο μέρες για να το τελειώσουν. Δεν μπορούμε όμως να αρνηθούμε το ότι και οι έμπειροι θα βρουν ελκυστικά τα πανέμορφα γραφικά και το πανέξυπνο σύστημα χειρισμού που διαθέτει το Rascal. Ωστόσο, όσοι από εσάς δεν φοράτε πάνες και δεν τρώτε κρεμούλα (συγγνώμη, Άγγελε, δεν το έγραψα για σένα), δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα στο να περνάτε τη μία πίστα μετά την άλλη. Ειδικά αφού εξοικειωθείτε με το χειρισμό, η πρόκληση του παιχνιδιού θα χαθεί - και τα σύγχρονα παιχνίδια πρέπει να προσφέρουν μεγαλύτερη πρόκληση, όχι να παρακαλούν να τα μηδενίσετε.



INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Phygnosis
Διάθεση: Sony Hellas
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί


Single Player


Memory Card


Dual Analogue

Το Σενάριο

Εσείς -προφανώς- αναλαμβάνετε να καθοδηγήσετε τον κεντρικό ήρωα Rascal σε ένα κυνηγητό μέσα στο


Ολοι οι χώροι είναι λεπτομερώς σχεδιασμένοι, με ζωηρά χρώματα και ωραία φωτιστικά εφέ.

ΧΡΟΝΟ-ΣΠΑΣΙΚΛΕΣ

ΣΤΑ ΤΑΞΙΔΙΑ ΤΟΥ Ο RASCAL ΣΥΝΑΝΤΑ ΠΟΛΛΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ. ΕΔΩ ΣΑΣ ΑΝΑΦΕΡΟΥΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ, ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΒΡΕΘΕΙΤΕ ΠΡΟ ΕΚΠΛΗΞΕΩΝ:


ΤΟ RAPTOR ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.


ΨΑΞΤΕ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΑΚΟ ΣΤΟ CASTLE LEVEL.


Ο ΠΙΣΤΟΛΕΡΟ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΠΡΟΦΑΝΩΣ ΣΤΟ WESTERN LEVEL.


ΑΥΤΟΝ ΕΔΩ ΘΑ ΤΟΝ ΔΕΙΤΕ ΣΤΟ CASTLE LEVEL (ΠΑΡΕΛΘΟΝ).


Ο ΠΕΙΡΑΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ GALLEON LEVEL (ΠΑΡΟΝ).


Ο ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΣ ΦΡΟΥΡΟΣ ΚΑΝΕΙ ΠΕΡΙΠΟΛΙΕΣ ΣΤΟ ΚΑΣΤΡΟ.


ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΑ ΚΑΜΑΚΙΑ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ (ΠΑΡΟΝ).


Αυτή την υπέροχη θέα θα συναντήσετε στην αρχή του επιπέδου της Ατλαντίδας (παρελθόν).


Αν αντιπαθείτε τις σαύρες, τα παράπονά σας στην καθαρίστρια (αν ζει).


Σε ορισμένα σημεία μπορείτε να σώσετε τη θέση σας. Καθόλου χρήσιμο, αν σκεφθείτε ότι σε μία μέρα θα το έχετε τελειώσει.



χρόνο, προκειμένου να σώσει τον πατέρα του, τον καθηγητή Casper Clockwise (επιστημονικό σύμβουλο του ΝΑΤΟ), από τα σατανικά χέρια του Chronon, ο οποίος έχει κλέψει τα σχέδια της χρονομηχανής του επιστήμονα. Βασιζόμενη σε αυτό, η Psygnosis δημιούργησε πειστικότατους τρισδιάστατους κόσμους, από μεγαλοπρεπή κάστρα μέχρι τα βάθη της χαμένης Ατλαντίδας. Υπάρχουν έξι διαφορετικές ζώνες που πρέπει να περάσετε: Lab, Castle, Aztec, Western, Galleon, Atlantis. Πηδώντας μέσα από χρονοπύλες, μπορείτε να επισκεφθείτε κάθε τοποθεσία στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον (συνθέτοντας συνολικά 18 εντελώς διαφορετικούς κόσμους). Για να ολοκληρώσετε κάθε κόσμο θα πρέπει να βρείτε τέσσερα ειδικά αντικείμενα που ανοίγουν το πέρασμα προς το επόμενο επίπεδο. Ακολουθώντας αυτή την τακτική θα φθάσετε στο στόχο σας, δηλαδή στη διάσωση του καθηγητή και τη διασφάλιση της ομαλής ροής του χρόνου.


Σε αυτό το παιχνίδι κάθε δωμάτιο είναι ένα αριστούργημα. Τα real time φωτιστικά εφέ προσδίδουν με το δικό τους τρόπο μια απίστευτη εικόνα ρεαλισμού.

"Σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε."

ΜΙΚΡΟ ΖΙΖΑΝΙΟ

Ο ίδιος ο Rascal είναι τέλειος, ενώ η ανάλυση είναι πολύ υψηλή, αν σκεφθούμε ότι η engine του παιχνιδιού τρέχει στα 50 frames το δευτερόλεπτο.

P ▶


Ακόμα και όταν η κάμερα κινείται κοντά στους χαρακτήρες δεν υπάρχουν απώλειες στη λεπτομέρεια, όπως εδώ.


Αυτός εδώ είναι άλλος ένας από τους κακούς που θα συναντήσετε. Μην τον βλέπετε έτσι. Κατά βάθος είναι πολύ έξυπνος - και, όταν γράφουμε "κατά βάθος", εννοούμε κάτω από τον πυθμένα του Ατλαντικού...

ΠΩΣ ΠΕΡΝΑ Η ΩΡΑ...

ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΕΞΙ ΤΟΠΟΘΕΣΙΕΣ ΣΤΟ RASCAL ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ, ΟΠΩΣ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΑΜΕ: ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ, ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ. ΟΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΔΕΙΤΕ ΣΤΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ, Η ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΑΝΕΚΑΘΕΝ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΗΣ ΘΑΛΑΣΣΑΣ.


ΣΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΗΤΑΝ ΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΣΕΝΙΟ ΝΗΣΙ, ΜΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΤΟΠΙΑ ΚΑΙ ΟΡΜΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΤΑΡΡΑΚΤΕΣ.


ΣΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΒΥΘΙΣΜΕΝΟΣ ΚΟΣΜΟΣ, ΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΓΟΡΓΟΝΕΣ ΚΑΙ... ΕΜΜ... ΓΟΡΓΟΝΟΥΣ.


ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑΣ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΚΑΠΟΥ ΣΤΑ ΒΑΘΗ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ. ΤΩΡΑ ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΑ...

ΟΙ ΓΟΡΓΟΝΕΣ ΣΤΟ ΙΔΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΙΝΑΙ ΕΞΙΣΟΥ "ΑΤΑΚΤΕΣ".

Ο ΑΖΤΕΚΟΣ ΘΕΟΣ ΚΑΤΟΙΚΕΙ ΣΤΟ AZTEC LEVEL.

ΤΟ ΙΔΙΟ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΤΑ ΤΣΙΡΑΚΙΑ ΤΟΥ...

ΑΥΤΗ Η "ΧΟΝΤΡΗ" ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΚΙΝΔΥΝΗ.

ΑΛΛΟΣ ΕΝΑΣ ΕΚΝΕΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΠΛΗΝ ΧΑΖΟΣ ΕΧΘΡΟΣ.

ΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ.



ΧΟΝΤΡΟΚΕΦΑΛΟΣ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΣ.

Εσείς παίζετε από μια προοπτική τρίτου προσώπου, έχοντας τη δυνατότητα να ρυθμίσετε μέσω της "έξυπνης" κάμερας οποιαδήποτε οπτική γωνία θέλετε. Αυτό αρχικά θα σας διευκολύνει πολύ, αφού θα μπορείτε να βλέπετε τη δράση ακριβώς όπως επιλέξετε. Ομως στη συνέχεια θα διαπιστώσετε ότι η κάμερα μερικές φορές "χλωμιάζει" προκειμένου να δώσει μια πλήρη άποψη του χώρου, ειδικά όταν βρίσκεστε σε γωνίες ή κολλημένοι σε τοίχους. Ολα τα πλάσματα που θα συναντήσετε στα διάφορα επίπεδα δεν χάνουν στο παραμικρό τη λεπτομέρεια και την ομορφιά τους, ακόμα και αν τα παρατηρήσετε από πολύ κοντινή απόσταση, σε σημείο πράγματι απίστευτο.

Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει επίσης σε ορισμένα άλλα εξωτερικά στοιχεία του παιχνιδιού. Εκτός από τον Rascal, ο οποίος είναι -όπως προαναφέραμε- τέλειος, όλοι οι υπόλοιποι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι με μεγάλη προσοχή και τους έχει δοθεί ζωή με τρόπο τέτοιο, ώστε να ταιριάζουν απόλυτα στο περιβάλλον όπου περιφέρονται. Επιπλέον, καθώς οι χαρακτήρες μετακινούνται, ο φωτισμός του χώρου αλλάζει σε πραγματικό χρόνο, προσδίδοντας έτσι τεράστιο βαθμό ρεαλισμού σε κάθε πίστα.

Το Rascal προσφέρει μεγάλη ποικιλία εχθρών, τόσο ως προς τη μορφή όσο και ως προς το μέγεθος. Μερικοί είναι ασήμαντοι και αποδεικνύεται εύκολο το να αντιμετωπιστούν -π.χ. διάφορα ζωύφια-, ενώ άλλοι είναι πιο ζόρικοι και συνεπώς θα σας προκαλέσουν μεγαλύτερους μπελάδες, για παράδειγμα οι πελώριοι δράκοι και τα θαλάσσια ερπετά.

Ωραίο πράγμα να παγιδεύεις τους εχθρούς σου μέσα σε φούσκες. Η μαγκιά θα σας φύγει, όταν χρειαστεί να τους αντιμετωπίσετε ξανά αργότερα.

Η Αγρια Δύση δεν είναι το καλύτερο μέρος για παιδιά, αλλά ο Rascal δεν φαίνεται να έχει πρόβλημα.

Φουσκες

Οπου και να είστε, μικρά πλάσματα και ανθρώπινοι χαρακτήρες εμφανίζονται από το πουθενά και μπλέκονται στα πόδια σας, με αποτέλεσμα να χάνετε πολύτιμη ενέργεια. Καλή τακτική εδώ είναι να αποφεύγετε όσους εχθρούς μπορείτε, γιατί όσους παγιδέψετε μέσα στις φούσκες σας θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε στο τέλος κάθε πίστας - και τότε να δείτε ζόρισμα!

Εξαιτίας της απλοϊκής φύσης του, το Rascal γίνεται μονότονο μετά από ορισμένες ώρες παιξίματος. Το μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού περιορίζεται στο να τρέχετε συνέχεια σε κάθε πίστα μαζεύοντας πυρομαχικά για το όπλο σας (αυτό που πετά φούσκες) και διάφορα κλειδιά για ειδικές εξόδους, ενώ εδώ κι εκεί βρίσκονται διάσπαρτοι περίεργοι μοχλοί που πρέπει να τραβήξετε. Παρ' ότι σε ορισμένα σημεία η δράση ξεφεύγει από τα συνηθισμένα, το gameplay παραμένει στα ίδια επίπεδα, δηλαδή απλό χωρίς εναλλαγές.

Από τεχνικής πλευράς το Rascal μετρά και με το παραπάνω, έτσι οι μικρότεροι αναγνώστες μας θα βρουν πολύ ελκυστική την απλοϊκή εμφάνισή του - αν όμως είστε βετεράνος των platform, σκεφθείτε το καλά προτού το αγοράσετε. Ενα είναι σίγουρο: Αν η Psygnosis μπορέσει να αξιοποιήσει τα ίδια τεχνικά χαρακτηριστικά σε ένα παιχνίδι που να απευθύνεται σε μεγαλύτερες ηλικίες, τότε θα έχουμε όλοι άλλον έναν πολύ καλό λόγο για να αγοράσουμε PlayStation.

Η Ατλαντίδα στο παρόν δεν είναι το καλύτερο μέρος για καμάκι, ειδικά αν σκεφθείτε ότι οι κάτοικοί της κυκλοφορούν με τρίαινες.

Αυτό εδώ το παλικάρι δεν φαίνεται να είναι της Επιτροπής Υποδοχής. Οπως και να το δείτε, πάντως, είναι γελοίος.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΩΡΕΣ | ΗΜΕΡΕΣ | ΕΒΔΟΜ. | ΜΗΝΕΣ

ΣΥΝΕΧΩΣ / ΣΥΧΝΑ / ΣΠΑΝΙΑ / ΠΟΤΕ

ONE PLAYER | MULTIPLAYER ΟΧΙ

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ

ΗΧΟΣ

GAMEPLAY

ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **77%**

Η ιδανική επιλογή για αρχάριους.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Gex 3D: Enter The Gecko
Croc: Legend Of The Gobbos

X-MEN VS ST

ΑΚΟΜΗ ΕΝΑ COIN-OP ΜΕΤΑΦΕΡΘΗΚΕ ΑΥΤΟΥΣΙΟ ΣΤΟ SATURN. ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ Η CAPCOM ΕΚΑΝΕ ΤΟ ΘΑΥΜΑ ΤΗΣ.

Του Γιώργου Κουρκουτά



+4MB RAM

Οι προσευχές μας και οι λαμπάδες που ανάψαμε έπιασαν τόπο: Η Capcom (και η Sega) αποφάσισαν να παρουσιάσουν το X-Men vs Street Fighter σε PAL έκδοση. Το σημείο-κλειδί σε αυτό τον τίτλο είναι το cartridge των 4MB που το συνοδεύει. Ναι, καλά διαβάσατε, για να τρέξει το συγκεκριμένο παιχνίδι απαιτεί επιπλέον 4MB RAM στο Saturn σας.



Η Capcom, μένοντας πιστή στα beat'em up παιχνίδια δύο διαστάσεων, θέλησε για άλλη μία φορά να ξεπεράσει τον εαυτό της. Αναφερόμαστε βέβαια στο Marvel Super Heroes, που ήταν το καλύτερο 2D beat'em παιχνίδι στο Saturn, μέχρι βέβαια την εμφάνιση του X-Men vs Street Fighter.



Το cartridge των 4MB δίνει άλλη διάσταση στα παιχνίδια που το χρησιμοποιούν. Όλα τα παλαιότερα παιχνίδια που απαιτούσαν το 1MB cartridge της Sega θα δουλέψουν άψογα με το 4MB cartridge. Αλλά και οι μελλοντικοί τίτλοι της Capcom (Marvel vs Capcom, Vampire Saviour, Resident Evil 2) θα αποκτούν extra δυνατότητες, αν εντοπίζουν 4MB επιπρόσθετης RAM στο Saturn σας. Οπως προαναφέρθηκε, το X-Men vs Street Fighter έχει όλα τα χαρακτηριστικά του coin-op, με βασικό σημείο τη δημιουργία της δικής σας ομάδας μαχητών. Αυτό σημαίνει ότι έχετε στη διάθεσή σας δύο μαχητές, τους οποίους μπορείτε να εναλλάσσετε ανά πάσα ώρα και στιγμή! Φυσικά ένας μαχητής συμμετέχει στον αγώνα, αλλά, αν πατήσετε τα πλήκτρα της δυνατής γροθιάς και της κλωτσιάς, ο δεύτερος ξεπηδά από το πίσω μέρος της οθόνης και ο πρώτος παίρνει τη θέση του στο background. Στις super-επιθέσεις συμμετέχουν και οι δύο μαχητές, δίνοντάς σας εντυπωσιακές και πανίσχυρες κινήσεις που συνήθως

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Capcom
Παίκτες: 2



Single Player



Multiplayer



Αυτό πονάει νομίζω...



Πέφτει το ξύλο της αρκούδας.

REET FIGHTER



αφήνουν τον αντίπαλό σας ξερό. Το σύστημα μάχης δεν βασίζεται στο κλασικό "καλύτερος έπειτα από τρεις γύρους" σενάριο. Αποστολή σας είναι να μηδενίσετε την ενέργεια και των δύο αντιπάλων σας. Μόλις ο ένας αντίπαλος νικηθεί, αυτόματα ο δεύτερος παίρνει τη θέση του και συνεχίζει. Για κάθε πετυχημένη κίνηση που εκτελείτε παίρνετε την αντίστοιχη "ενέργεια". Φθάνοντας στο ανώτερο επίπεδο "2", μπορείτε να εκτελέσετε τις συνδυασμένες -εντυπωσιακότατες- super επιθέσεις των δύο μαχητών σας. Οπως ίσως περιμένατε, εκτελώντας τη super-επίθεση χάνετε πολύ από την "ενέργεια" επίθεσης. Εκτός από τη super-επίθεση, όλοι οι μαχητές καταφέρνουν εντυπωσιακά τριπλά χτυπήματα, χρησιμοποιώντας όλα τα "όπλα" τους. Κάνοντας λόγο για μαχητές, στους ήδη γνωστούς Street Fighters Ken, Ryu, Chun-Li, Cammy, Dhalism έχουν προστεθεί οι Charlie και Zangief. Οι X-Men περιλαμβάνουν τους M Bison, Sabretooth, Juggernaut, Cyclops, Wolverine, Gambit, Magneto, Storm και Rogue. Υπάρχει ακόμα ένας, κρυμμένος Street Fighter, ο Akuma. O Akuma έκανε την πρώτη εμφάνισή του στο Super Street Fighter II Turbo και έχει ως σκοπό της ζωής του να νικήσει τον Ryu. Αυτή τη φορά είναι ακόμα πιο δυνατός, με εντυπωσιακές κινήσεις. Σε όλα τα προηγούμενα παιχνίδια μάχης της Capcom οι τελικοί μαχητές είχαν χαρακτηριστικά ανάλογα με αυτά του δικού σας μαχητή. Στο X-Men vs Street Fighter τα δεδομένα έχουν αλλάξει, βέβαια προς το χειρότερο! Πλέον ο τελικός μαχητής είναι ένα τεράστιο sprite, που καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης! Πρόκειται για τον φοβερό και τρομερό Apocalypse, έναν μεταλλαγμένο που κατάγεται από την Αίγυπτο και υπάρχει από την εποχή των Φαραώ. Η ευκολία με την οποία το Saturn χειρίζεται τα τεράστια sprites με τις θεαματικές κινήσεις είναι μοναδική, όπως μοναδικοί είναι και οι χρόνοι φορτώματος του παιχνιδιού. Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB. Δεν υπάρχει ίχνος καθυστέρησης κατά την εναλλαγή των μαχητών ή την εκτέλεση των super-επιθέσεων. Τα εντυπωσιακά γραφικά σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ θα σας καθηλώσουν. Αν και τα 2D παιχνίδια μάχης δεν με ενθουσιάζουν ιδιαίτερα, το X-Men vs Street Fighter απλά με εντυπωσίασε - και θα εντυπωσιάσει εξίσου όποιον από εσάς το αποκτήσει. Οι μικρές ελλείψεις των Training και Survival mode (υπήρχαν σε παλιότερα παιχνίδια μάχης της Capcom) καθώς και τα μαύρα περιθώρια στο άνω και κάτω μέρος της οθόνης δεν επηρεάζουν την καλή εικόνα του παιχνιδιού. Σας αρέσουν δεν σας αρέσουν τα παιχνίδια μάχης, το X-Men vs Sreet Fighter ΔΕΝ πρέπει να λείψει από τη συλλογή σας για τους ακόλουθους λόγους:

1. Είναι το καλύτερο 2D beat'em up.
2. Είναι η πιο πιστή μεταφορά coin-op στο Saturn.
3. Το 4MB cartridge θα χρησιμοποιηθεί από το Resident Evil 2 αλλά και από όλα τα μελλοντικά παιχνίδια της Capcom.

Εάν είχε παρουσιαστεί ένα χρόνο νωρίτερα, τα πράγματα για το Saturn ίσως να ήταν πολύ καλύτερα σήμερα...



"Για όλα αυτά υπεύθυνο είναι το cartridge των 4MB."



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **96%**

Ζήτω η Capcom!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Marvel Super Heroes, X-Men: Children Of The Atom, King Of Fighters 95.

NEED FOR SPEED 3 HOT PURSUIT

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΕΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΑ; ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΕΝΑ ΠΡΑΓΜΑ: ΤΟ NEED FOR SPEED ΕΠΕΣΤΡΕΨΕ! ΑΛΛΑ, ΜΕΤΑ ΤΟ NFS, ΑΙΣΘΑΝΕΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΤΑΧΥΤΗΤΑ;

Του Αγγελου Μεγρέμη



Ξεφεύγοντας από το νόμο, θα δοκιμάσετε οτιδήποτε για να γλιτώσετε, όσο επικίνδυνο και να είναι. Ακόμα και αν αυτό σημαίνει ότι πρέπει να συντρίψετε τα ενοχλητικά περιπολικά της αστυνομίας για να τα βγάλετε από το δρόμο σας.

Ακριβά αμάξια, εδώ!

Αν υπήρχε ένα πράγμα που είχε να κάνει το Need for Speed προκειμένου να κερδίσει ξανά τους πρώτους οπαδούς του, αυτό ήταν απλά να επιστρέψει στις ρίζες του. Ευτυχώς για όλους όσοι λαχταρούσαν ένα racing simulation παιχνίδι, η ομάδα του Need for Speed 3 εκπλήρωσε αυτή την επιθυμία τους. Οι δημιουργοί του τίτλου, λοιπόν, προσπάθησαν να επαναφέρουν όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τόσο καλό το πρώτο παιχνίδι. Επιπλέον κατάφεραν να συμπεριλάβουν ορισμένες βελτιώσεις που αξίζουν τον κόπο. Ετσι, τα αστυνομικά αυτοκίνητα που δεν υπήρχαν στο NFS2 επέστρεψαν με εκτεταμένες βελτιώσεις και εφαρμόζοντας εντυπωσιακές τεχνικές για την επιβολή του νόμου. Οι μεγάλες πίστες συναντώνται και πάλι (μερικές φορές

PIXEL Next Generation **INFORMATION**

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: CD MEDIA, τηλ.: 6233906









απαιτούνται περισσότερα από 4 λεπτά για μόνο έναν γύρο), ενώ κανείς δεν μπορεί να αρνηθεί ότι η σχεδίαση των διαδρομών είναι ρεαλιστικότερη και πιο ενδιαφέρουσα από ποτέ. Η κίνηση και στα εννέα circuits δίνει την αίσθηση της απόλυτης ελευθερίας, εκτός αν υπάρχουν μπάρες ή κάποιος απότομος βράχος στο δρόμο. Είτε πέφτετε σε ένα υδραγωγείο είτε υψώνεστε πάνω από την πίστα μετά από ένα ανάχωμα είτε συντρίβεστε σε εμπόδια σε κάποια παράκαμψη, το προαναφερθέν χαρακτηριστικό έχει βελτιωθεί.

> **"Τουλάχιστον έτσι η ΕΑ αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed."**

Σπορ Αυτοκινητο

Για περισσότερη ποικιλία υπάρχει πληθώρα από επιλογές στην οδήγηση. Θα σας άρεσε να τρέξετε αντίθετα σε οποιαδήποτε διαδρομή ή από αντεστραμμένη, καθρεπτίζουσα οπτική γωνία; Πώς θα σας φαίνονταν μερικά ρεαλιστικά εφέ καιρού, συμπεριλαμβανομένων κάποιων εντελώς απίστευτων αστραπών; Ισως θέλετε να πραγματοποιήσετε τις διαδρομές τη νύχτα, οπότε θα έχετε τα λαμπερά φώτα πορείας του αυτοκινήτου σας (στην υψηλή ή χαμηλή σκάλα, κατά την επιλογή σας) να φωτίζουν το δρόμο σας. Υπάρχουν και άλλες επιλογές σχετικά με τα αυτοκίνητα: τι χρώμα; Με ή χωρίς ABS; Ακόμη, υφίστανται επιπλέον

ΤΙ ΣΑΣ ΚΑΝΕΙ Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ; ΤΕΛΕΙΟΥΣ!

ΤΑ ΕΥΣΥΝΕΙΔΗΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS ΕΧΟΥΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΕΙ ΕΝΑ ΝΕΟ PRACTICE MODE ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ. ΕΧΕΤΕ ΜΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΙΔΑΝΙΚΗΣ ΠΟΡΕΙΑΣ, ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ ΣΑΣ ΕΝΗΜΕΡΩΝΟΥΝ ΓΙΑ ΤΗ ΣΤΡΟΦΗ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΚΑΙ ΕΝΑΣ ΤΥΠΟΣ ΣΑΣ ΚΑΘΟΔΗΓΕΙ: "EASY RIGHT, HARD LEFT" ΚΑΙ ΠΑΡΟΜΟΙΑ. ΕΠΙΣΗΣ ΑΓΩΝΙΖΕΣΤΕ ΕΝΑΝΤΙΟΝ ΤΟΥ ΕΑΥΤΟΥ ΣΑΣ, ΟΠΩΣ ΤΡΕΞΑΤΕ ΠΡΙΝ.





Πλησιάζετε τη δυσκολότερη στροφή του παιχνιδιού, γι' αυτό ρίξτε φρενάρισμα!



Πώς τα πάνε αυτά τα εύθραυστα σπορ αυτοκίνητα κόντρα στα βαριά περιπολικά; Οχι πολύ καλά!


Ακόμα για τη μικρότερη οδική παράβαση οι αστυνομικοί τρελαίνονται και προσπαθούν αμείλικτα να σας κάνουν να συντριβείτε.


Θα παίξετε πολύ καιρό χωρίς στο split screen διπλό με ή χωρίς catch-up.


Μια πλαγιά κατά μήκος του δρόμου στο Rocky Pass σας εκτοξεύει επικίνδυνα ψηλά στον αέρα, πάνω από την πίστα.


Προσέξτε: Παίρνετε μόνο μερικές προειδοποιήσεις προτού η αστυνομία χάσει όλη την υπομονή της και σας συλλάβει, με αποτέλεσμα να μην μπορέσετε να τερματίσετε.

Τα φώτα πορείας μοιάζουν με αληθινά καθώς φωτίζουν το δρόμο σας ανάμεσα στους λόφους. Πολύ καλό!


Αρχισε πάλι να βρέχει. Θα κρατήσουν τα λάστιχα;


Η Countach κέρδισε την ψηφοφορία για τον καλύτερο ήχο μηχανής με διαφορά.


Τις στιγμές της αστυνομικής καταδίωξης απαιτείται γρήγορη σκέψη, τα ατυχήματα με τα επιβατικά αυτοκίνητα είναι αναπόφευκτα. Να το πείτε στον τύπο με το Landcruiser που πρόκειται να προσγειωθεί στο δάσος...



Διαδικασία σύλληψης - στην αστυνομία αρέσει να το παίζει σκληρή προκειμένου να σας επαναφέρει στην τάξη.

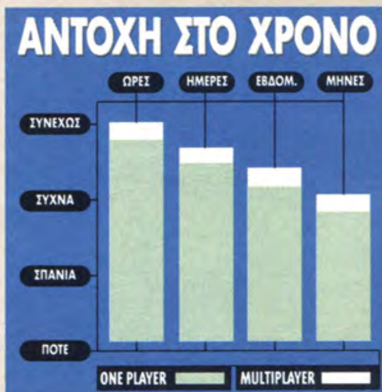
ρυθμιστικές επιλογές, από τα ελαστικά και την αεροδυναμική μέχρι τις αναρτήσεις και την ευαισθησία του τιμονιού. Ενα άλλο στοιχείο που ρυθμίζεται είναι ο όγκος κυκλοφορίας των ΙΧ αυτοκινήτων, από ελάχιστος (περιστασιακός οδηγός της Κυριακής) σε μέγιστος (κύματα επιβατικών αυτοκινήτων). Η αστυνομία δεν αποτελεί κατ' ανάγκη μέρος του παιχνιδιού. Στο Hot Pursuit mode, όμως, ξαφνικά οι δρόμοι περιπολούνται δραστικά. Τα δε αυτοκίνητά της διαφέρουν ανάλογα με το μέρος του κόσμου όπου αγωνίζεστε: από παλιά ορθογώνια περιπολικά μέχρι "φτιαγμένες" Corvettes. Προσοχή πάντως, γιατί είναι από τους πιο κακούς αστυνομικούς που έχετε δει. Ενώ σας φωνάζουν από τα μεγάφωνά τους, ταυτόχρονα σας εμβολίζουν επανειλημμένα, σας κλείνουν το δρόμο και σας περικυκλώνουν, στήνουν μπλόκα, βάζουν ακόμα και καρφιά κατά μήκος του δρόμου για να σας σκάσουν τα λάστιχα. Το συνεχές κυνηγητό από τα αγοράκια και τα κοριτσάκια με τα μπλε σπρώχνει τις ικανότητές σας ως οδηγού στο όριο, με ρυθμό που σας κόβει την ανάσα. Τουλάχιστον, μπορείτε να είστε σίγουροι ότι θα κυνηγήσουν και τους άλλους οδηγούς - ακόμα και το φίλο σας, όταν παίζετε διπλό σε Split Screen mode, το οποίο είναι πράγματι πολύ καλό.

Ακριβα Αυτοκινητα

Ολα αυτά τα νέα χαρακτηριστικά είναι ευπρόσδεκτα στο Need For Speed 3. Ομως ορισμένα στοιχεία του παιχνιδιού έπρεπε να παραμείνουν όπως ήταν. Πιο συγκεκριμένα, τα ακριβή, φυσικά υπολογιζόμενα τρακαρίσματα που υπήρχαν αρχικά έχουν πια χαθεί. Πάρα πολλές φορές θα δείτε τον εαυτό σας να παίρνει τούμπες στον αέρα και να προσγειώνεστε -ως εκ θαύματος- στους τροχούς σας και στη σωστή κατεύθυνση. Πού πήγαν τα όμορφα φωτογραφημένα κόκπιτ; Δεν υπάρχουν πια! Παρά αυτές τις παραλείψεις, οι επιμηκυμένες πίστες, τα βελτιωμένα τοπία και οι συναρπαστικές καταδιώξεις από τους αστυνομικούς κάνουν το Need For Speed 3 συναρπαστικό στην οδήγηση. Αν αναρωτιέστε ποια θέση κατέχει το NFS3 τώρα που υπάρχει το Gran Turismo, το τελευταίο ανήκει στην κατηγορία των simulation και δεν μπορεί να συναγωνιστεί τα αντίστοιχα παιχνίδια με τους φοβερούς αγώνες με 2 παίκτες. Τα τελευταία είναι γρηγορότερα, ομαλότερα και πιο διασκεδαστικά, είτε περνάτε μαζί μέσα από την κίνηση είτε σε τετράδες στον ανοικτό δρόμο. Τουλάχιστον έτσι η EA αποκατέστησε μερικώς τη φήμη του Need For Speed. Μήπως είναι ώρα να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας;




Ολόκληρες επαναλήψεις εμφανίζονται ξανά, έτσι μπορείτε να αναγκάσετε όποιον είναι κοντά σας να παρακολουθήσει πόσο καλά πήγατε. Καλός ο στρόβιλος καπνού, που δεν προκαλεί καμία μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 87%

Φοβερό, γρήγορο, αλλά όχι τρελά συναρπαστικό!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Gran Turismo
Need For Speed

NAGANO WIN

Οι χειμερινοί Ολυμπιακοί είναι εδώ. Ετοιμαστείτε να γλιστρήσετε στο χιόνι ή να γίνετε χιονοστιβάδα...

Σαν τα χιόνια...

Του Νίκου Κοσμάτου

Ηρθε η ώρα για την Konami να θυμηθεί παλιές καλές στιγμές, χάριν ενός άλλου μεγάλου αθλητικού γεγονότος, των Χειμερινών Ολυμπιακών Αγώνων στο Nagano της Ιαπωνίας. Είναι ικανή η σύγχρονη 64-μπιτη τεχνολογία να αναβιώσει το gameplay των παλιών καλών arcades; Μπορεί ένα μηχάνημα στο σπίτι να αποδώσει τη μεγαλοπρέπεια που αρμόζει στους Ολυμπιακούς Αγώνες; Εμείς θα σας παρουσιάσουμε αναλυτικά όλα τα αθλήματα και τα υπόλοιπα θα τα αφήσουμε στην κρίση σας.



PIXEL Next Generation **INFORMATION**

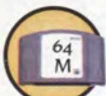
Σύστημα: Nintendo 64
Εταιρία έκδοσης: Konami
Τύπος παιχνιδιού: Αθλητικό
Παίκτες: 4



Single Player



Multiplayer



Cartridge



Controller Pack

Alpine Skiing: Downhill

Η στοιχειώδης μορφή του σκι. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να κατεβείτε από την κορυφή ενός λόφου όσο πιο γρήγορα μπορείτε και να τερματίσετε. Θα σας απασχολήσουν, βέβαια, και ορισμένες σημαίες στη διαδρομή, αλλά ο κύριος αντίπαλός σας είναι το χρονόμετρο. Από πλευράς ταχύτητας, μπορούμε να πούμε πως το gameplay είναι ικανοποιητικό. Μη φανταστείτε, βέβαια, πως είναι τρομακτικά γρήγορο, αν και στα πιο απότομα μέρη της πίστας η ώθηση που παίρνετε είναι αρκετή για να καταλάβετε πλήρως πώς νιώθουν οι αληθινοί σκιέρ, λίγο πριν σφηνωθούν σε κάποιο δέντρο. Δυστυχώς, το Downhill υποφέρει λόγω ελλιπούς χειρισμού. Το αναλογικό χειριστήριο, όπως θα έχετε φανταστεί, χρησιμεύει στο να κατευθύνετε τον αθλητή σας. Αυτό που σίγουρα δεν φαντάζεστε είναι το πόσο λίγο ανταποκρίνεται αυτός στις εντολές σας. Οταν δοκιμάσετε να στρίψετε δεξιά ή αριστερά, θα διαπιστώσετε ότι παίρνετε ελάχιστη έως μηδαμινή κλίση. Βέβαια και εμείς αναρωτηθήκαμε πώς είναι δυνατό να συμβαίνει κάτι τέτοιο, αλλά δεν καταλήξαμε σε συμπέρασμα. Ο μόνος τρόπος να στρίψετε λίγο περισσότερο είναι χρησιμοποιώντας το πλήκτρο A, όμως αυτό θα σας επιβραδύνει τόσο που θα είστε χαμένοι από χέρι, οπότε καλύτερα να το αποφύγετε.



Το πρώτο checkpoint στο Downhill σας δίνει μία πρώτη ιδέα της... ανεπάρκειάς σας!



Τα backgrounds μετακινούνται ορισμένες φορές μόνα τους!

Αλλο σπάσιμο νεύρων στο Downhill είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει τρόπος αύξησης της ταχύτητας. Το αναλογικό χειριστήριο θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να σκύβει ο σκιέρ, ώστε να μην επιβραδύνει εξαιτίας του αέρα. Ομως η χρήση του περιορίζεται απλά στο να στρίβετε δεξιά και αριστερά και όχι πάντα αποτελεσματικά. Αν κάνετε το μοιραίο λάθος και χάσετε έστω και λίγη ταχύτητα... τη βάψατε, γιατί δεν υπάρχει τρόπος να την επανακτήσετε.
Συμπερασματικά, το Downhill είναι άκρως απογοητευτικό, γιατί, όσο σκληρά και να προσπαθήσεις, ποτέ δεν θα καταφέρεις να φτάσεις τους χρόνους του computer. Ακόμα και έπειτα από πολλές ώρες εξάσκησης, η καλύτερη επίδοσή μου ήταν να τερματίσω 4 δευτερόλεπτα πίσω από τον πρώτο.

Alpine Skiing: Giant Slalom

Το Giant Slalom είναι μία άλλη, δυσκολότερη εκδοχή του Downhill. Εδώ οι σημαίες έχουν μεγαλύτερη σημασία. Στην ουσία πρέπει να περάσετε ανάμεσα από όλα τα ζευγάρια σημαιών, κάτι που για να το επιτύχετε πρέπει να πάρετε ορισμένες πολύ απότομες στροφές. Αν χάσετε έστω και μία, αποκλειστήκατε. Είναι όντως μεγάλο κατόρθωμα να καταφέρετε να τελειώσετε τη διαδρομή χωρίς να χάσετε ούτε μία σημαία, ανεξάρτητα από το χρόνο!
Επειδή το Giant Slalom έχει ακριβώς ίδιο χειρισμό με αυτόν του Downhill, εμφανίζονται παρόμοια προβλήματα. Για να πούμε την πικρή αλήθεια, εδώ τα πράγματα είναι πιο "σκούρα", αφού οι χειρισμοί σας πρέπει να είναι ακριβείς για να καταφέρετε να τερματίσετε σε καλό χρόνο και να περάσετε από όλες τις σημαίες. Ομως, με αυτό το σύστημα μην περιμένετε να δείτε φως. Ο μόνος τρόπος για να πλησιάσετε τους χρόνους του computer είναι να υπολογίσετε τη διαδρομή σας με τέτοιον τρόπο ώστε να περνάτε ξυστά από κάθε σημαία, παίρνοντας όσο το δυνατόν μικρότερες στροφές. Αν κάνετε το παραμικρό σφάλμα, θα χτυπήσετε στο κοντάρι και θα χάσετε αρκετό πολύτιμο χρόνο στην προσπάθειά σας να επανακτήσετε τον έλεγχο. Επειδή παρακολουθείτε τη διαδρομή πίσω από τον σκιέρ σας, είναι μάλλον δύσκολο να υπολογίσετε πόσο κοντά βρίσκεστε...



Μολονότι έχει γίνει καλό animation στους αθλητές, τα σκηνικά εμφανίζουν μικρά ελαττώματα.



Αυτός ο Αμερικανός σκιέρ σίγουρα κερδίζει το βραβείο της πιο όμορφης στολής.

TER OLYMPICS

K=90 Individual

ΜΗ ΣΑΣ ΦΟΒΙΖΕΙ ΤΟ ΠΑΡΑΞΕΝΟ ΟΝΟΜΑ. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ, ΑΠΛΑ, ΓΙΑ ΜΕΓΑΛΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ! ΞΕΚΙΝΑΤΕ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΜΙΑΣ ΡΑΜΠΑΣ, ΤΗΝ ΚΑΤΕΒΑΙΝΕΤΕ ΟΣΟ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΜΕΤΑ... ΓΙΝΕΣΤΕ ΕΛΙΚΟΠΤΕΡΟ! ΣΚΟΠΟΣ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΜΕΡΙΚΕΣ ΔΕΚΑΔΕΣ ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΜΑΚΡΙΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΠΕΣΕΤΕ ΠΑΝΩ ΣΕ ΚΑΝΕΝΑ ΔΕΝΤΡΟ Η, ΓΕΝΙΚΑ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΦΑΤΕ ΤΑ ΜΟΥΤΡΑ ΣΑΣ. ΤΟ ΠΡΟΘΕΜΑ K=90 ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΥΧΑΙΟ - ΤΟΥΛΑΧΙΣΤΟΝ ΤΟ 90, ΤΟ ΟΠΟΙΟ ΔΗΛΩΝΕΙ ΤΟ ΜΗΚΟΣ ΤΗΣ ΡΑΜΠΑΣ.



Ο δείκτης γωνίας είναι ο οδηγός σας προς την επιτυχία. Αν αρχίσει να αναβοσβήνει όντας κόκκινος, ετοιμαστείτε για μια καταστροφή.

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΔΥΣΚΟΛΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΜΕ ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟ ΠΩΣ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ ΣΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ, ΧΩΡΙΣ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ... ΓΡΑΝΙΤΑ ΦΡΑΟΥΛΑ (Η ΜΗΠΩΣ ΛΕΜΟΝΙ;). ΕΔΩ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΕΧΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΗΜΑΣΙΑ. ΥΣΤΕΡΑ ΑΠΟ ΑΡΚΕΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ, ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΟΥΜΕ ΜΕ ΤΟ ΧΕΙΡΙΣΜΟ ΤΟΥ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΟΣ, ΕΤΣΙ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΤΟΝ ΠΕΡΙΓΡΑΨΟΥΜΕ. ΠΡΩΤΟ ΚΑΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΟ, ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ ΠΡΟΫΠΟΘΕΤΕΙ ΜΕΓΑΛΗ ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΑΛΜΑ. ΘΑ ΤΟ ΚΑΤΟΡΘΩΣΕΤΕ ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ ΤΟ ΑΝΑΛΟΓΙΚΟ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ. ΜΟΛΙΣ ΒΡΕΘΕΙ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, Ο ΣΚΙΕΡ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΙ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΤΟΥ ΚΑΙ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΙ ΤΟΝ ΑΝΕΜΟ, ΚΑΤΙ ΠΟΥ ΕΠΙΤΥΓΧΑΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΣ ΑΝΑΛΟΓΕΣ ΑΠΑΛΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ. ΕΝΑΣ ΔΕΙΚΤΗΣ ΣΤΗ ΜΙΑ ΠΛΕΥΡΑ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΔΕΙΧΝΕΙ ΤΟ ΥΨΟΜΕΤΡΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ. ΑΝ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ ΟΝΤΑΣ ΚΟΚΚΙΝΟΣ, ΤΟΤΕ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΜΠΕΛΑΔΕΣ, ΓΙ' ΑΥΤΟ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟΙ ΟΡΙΣΜΕΝΟΙ ΓΡΗΓΟΡΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ. ΑΡΚΕΤΑ ΠΕΤΑΞΑΜΕ ΟΜΩΣ! ΟΤΑΝ ΦΤΑΣΕΙ Η ΣΤΙΓΜΗ ΝΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΘΕΙΤΕ, ΕΝΑ ΓΡΗΓΟΡΟ ΠΑΤΗΜΑ ΣΤΟ ΚΟΥΜΠΙ Α ΤΟΠΟΘΕΤΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ ΣΚΙΕΡ ΣΕ ΘΕΣΗ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗΣ. ΕΔΩ, ΜΕΓΑΛΟ ΡΟΛΟ ΠΑΙΖΕΙ Ο ΣΥΓΧΡΟΝΙΣΜΟΣ. ΑΝ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΠ' Ο,ΤΙ ΠΡΕΠΕΙ, ΔΕΝ ΘΑ ΜΠΟΡΕΣΕΤΕ ΝΑ ΔΙΑΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ΙΣΟΡΡΟΠΙΑ ΣΑΣ, ΕΝΩ, ΑΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΤΕ, ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΣΑΣ ΘΑ ΚΑΤΑΛΗΞΟΥΝ... ΚΑΠΟΥ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΑ ΑΥΤΙΑ ΣΑΣ!



Ο φίλος στη φωτογραφία δεν φαίνεται να απολαμβάνει τα παιχνίδια στο χιόνι.

ΠΑΡΟΤΙ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΤΑ ΠΙΟ ΠΟΛΥΠΛΟΚΑ ΑΓΩΝΙΣΜΑΤΑ, ΤΟ K=90 ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ, ΑΡΚΕΙ ΝΑ ΕΞΟΙΚΕΙΩΘΕΙΤΕ ΜΑΖΙ ΤΟΥ. ΠΡΟΣΕΞΤΕ, ΟΜΩΣ, ΓΙΑΤΙ ΕΙΝΑΙ ΛΙΓΟ ΑΠΡΟΣΔΟΚΗΤΟ. ΑΚΟΜΑ ΚΙ ΟΤΑΝ ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΕΧΕΤΕ ΕΠΑΝΑΛΑΒΕΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΤΟΥΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥΣ ΕΝΟΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟΥ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΥ ΑΛΜΑΤΟΣ, ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΚΑΤΑΛΗΞΕΤΕ 50 ΜΕΤΡΑ ΠΙΟ ΠΙΣΩ Η ΝΑ ΜΗΝ ΤΑ ΚΑΤΑΦΕΡΕΤΕ ΚΑΘΟΛΟΥ. ΟΥΤΩΣ Η ΑΛΛΩΣ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΠΕ ΟΤΙ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΚΙ ΕΙΝΑΙ ΕΥΚΟΛΗ ΥΠΟΘΕΣΗ...

Memory Options



Memory: Μη διαθέσιμη.

Controller Pack: Αποθηκεύει τα ρεκόρ και τα μετάλλια.



Οι επίσημες μασκότ του Nagano. Τώρα που το σκέφτομαι, τι προσπαθούν άραγε να παραστήσουν;

K=120 Individual



"Τώρα που το ξανασκέφτομαι, είναι κάπως ψηλά για μένα. Πειράζει να καθίσω λίγο εδώ;"



Αυτή η πόζα δεν τιμά ιδιαίτερα τον Καναδό αθλητή...



Η νίκη για έναν έμπειρο συντάκτη είναι βέβαιη.

ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΟ K=90, ΜΟΝΟ ΠΟΥ ΕΔΩ Η ΡΑΜΠΑ ΕΙΝΑΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΤΑ ΕΠΙΠΛΕΟΝ 30 ΜΕΤΡΑ ΚΑΘΟΔΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ ΥΨΗΛΟΤΕΡΑ ΚΑΙ ΜΑΚΡΥΤΕΡΑ ΑΛΜΑΤΑ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΑ ΣΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥΣ! ΣΑΝ ΝΑ ΜΗ ΣΑΣ ΕΦΤΑΝΑΝ ΟΙ ΛΕΠΤΟΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ K=90, ΕΔΩ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΑΚΟΜΑ ΠΙΟ ΑΚΡΙΒΕΙΣ, ΣΤΗΝ ΟΥΣΙΑ ΑΛΑΝΘΑΣΤΟΙ, ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΙΣΑΞΙΑ ΤΑ ΑΛΜΑΤΑ ΤΟΥ COMPUTER. ΑΝ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ ΣΥΝΗΘΗ ΧΡΟΝΟ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ, ΑΥΤΟ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΠΩΣ Ο ΑΝΕΜΟΣ ΣΑΣ ΕΠΗΡΕΑΖΕΙ ΚΑΙ, ΣΥΝΕΠΩΣ, Η ΠΡΟΚΛΗΣΗ ΕΙΝΑΙ ΑΚΟΜΗ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ. ΑΝ ΕΞΑΙΡΕΣΟΥΜΕ ΤΙΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΔΙΑΦΟΡΕΣ, ΤΟ K=120 ΕΙΝΑΙ ΜΑΛΛΟΝ ΠΑΝΟΜΟΙΟΤΥΠΟ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΑΝΑΦΕΡΟΜΕΝΟ ΜΙΚΡΟ "ΑΔΕΛΦΑΚΙ" ΤΟΥ.



Αλλη μια ωραία εναέρια άποψη του Nagano.

Freestyle Skiing: Aerials

Αυτό το αγώνισμα είναι όντως παράξενο. Θυμίζει Extreme Games. Παίρνετε φόρα, εκτοξεύεστε από μία ράμπα και κάνετε φιγούρες στον αέρα, ελπίζοντας να εντυπωσιάσετε τους κριτές. Το παράξενο ωστόσο δεν βρίσκεται εδώ, αλλά στη μέθοδο χειρισμού, η οποία είναι ιδιαίτερα "πολύπλοκη". Αφού αυτό το αγώνισμα προϋποθέτει κάθε είδους θεαματικές εναέριες περιστροφές, θα πίστευε κανείς ότι αποτελεί μία ιδανική ευκαιρία να χρησιμοποιηθεί το αναλογικό χειριστήριο της Nintendo, σωστά; Προφανώς όχι! Αντί γι' αυτό, διαλέγετε πριν από το άλμα τη φιγούρα που θέλετε να εκτελέσετε και, όταν αποφασίσετε να ξεκινήσετε, απλά πατάτε όσο πιο γρήγορα γίνεται το πλήκτρο A για να αυξήσετε το δείκτη της ώθησης. Οσο πιο γεμάτος είναι ο δείκτης τόσο πιο θεαματικές θα είναι οι φιγούρες σας. Αφού γίνουν όλα αυτά, έρχεται η ώρα να πατήσετε το πλήκτρο B για να προσγειωθείτε. Σε αυτό το σημείο, ομοιάζει περισσότερο το Nagano με το Track & Field, το οποίο, παρεμπιπτόντως, είναι το πιο ακατάλληλο που θα μπορούσε να σκεφτεί το μυαλό ενός φυσιολογικού ανθρώπου. Πρόκειται για ένα σπορ ακρίβειας και επιδεξιότητας. Είναι δυνατό να αρκεί το πάτημα ενός πλήκτρου;

DISQUALIFIED



Εδώ διαλέγετε τη φιγούρα που θα εκτελέσετε. Προσοχή μην πιαστεί το δάχτυλό σας...



Αν πατήσετε το πλήκτρο A πολύ γρήγορα, θα εμφανιστεί στο δείκτη η λέξη "hyper". Αυτό είναι μάλλον καλό.



Η ατυχής κατάληξη ενός Ρώσου.



Αλλη μία ωραία αλλά συνηθισμένη πλέον φιγούρα.

Snowboard: Halfpipe

Αν είστε φίλος του Tekken, τότε το Halfpipe αποτελεί σίγουρα έναν επιπλέον λόγο για να αγοράσετε το Nagano. Οχι, δεν σας κάνω πλάκα. Στο Tekken κάνατε combos με χτυπήματα. Εδώ κάνετε το ίδιο πράγμα, με τη μόνη διαφορά ότι τα χτυπήματα έχουν αντικατασταθεί με φιγούρες.



Ενας καλός snowboarder πάντοτε εντυπωσιάζει, αλλά αυτά δεν περνάνε σε εμάς τους παλιούς.

Το αστείο σε αυτήν την υπόθεση είναι πως, όταν οι snowboarders δουν το αγαπημένο τους σπορ να υποτιμάται με αυτό τον τρόπο, σίγουρα θα αρχίσουν και αυτοί τα combos, όχι όμως στο snowboard αλλά στις μπουνιές και τις κλωτσιές εναντίον των προγραμματιστών του παιχνιδιού. Για εσάς που νομίζετε ότι αυτή η εισαγωγή είναι παράλογη, διαβάστε τη συνέχεια.

Ας περάσουμε λοιπόν, για άλλη μία φορά, στο σύστημα χειρισμού του εν λόγω gameplay. Προτού ο αθλητής σας αρχίσει την προσπάθειά του, πρέπει να επιλέξετε γι' αυτόν οκτώ φιγούρες, τις οποίες θα πρέπει να εκτελέσει. Υπάρχουν είκοσι δύο στο σύνολο, από τις οποίες άλλες είναι απλούστερες και ευκολότερες στην εκτέλεση και άλλες πιο θεαματικές (για την εκτέλεσή τους χρειάζεται μεγάλη επιμονή και υπομονή).

Αφού ξεκινήσετε, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πατήσετε με τη σωστή σειρά ορισμένα πλήκτρα και να ελπίζετε ότι όλα θα πάνε καλά. Περιμένετε λίγα δευτερόλεπτα και το κατόρθωμα έγινε. Επαναλάβετε το ίδιο μέχρι να βαρεθείτε.

Αν εκτελείτε συνεχώς εύκολες φιγούρες, δεν θα καταφέρετε ποτέ να συγκεντρώσετε αρκετούς πόντους για να πάρετε μετάλλιο. Τα πιο εντυπωσιακά κόλπα απαιτούν ταυτόχρονα γρήγορους συνδυασμούς πλήκτρων και στριφογυρίσματα του χειριστηρίου. Αν μπορούσε κανείς να κινεί τα δάχτυλά του τόσο γρήγορα, θα ήταν ή ο διάδοχος του Χουντίνι ή... συντάκτης στο "Pixel N.G."! Αλλωστε, όσο καλά και να τα πάτε, οι αχώνευτοι Αμερικανοί κριτές δεν πρόκειται να σας δώσουν κανένα πόντο. Μεγάλη πίκρα... Χρειάζεται επομένως επιδεξιότητα για τη σωστή εκτέλεση των κινήσεων. Στην ουσία όμως δεν χειρίζεστε άμεσα τον παίκτη σας και αυτό, πιστέψτε μας, είναι πολύ κακό.



Αυτή η κίνηση, από πλευράς δυσκολίας, ανήκει στην κατηγορία "παιχνιδάκι".

Snowboard: Giant Slalom

Όπως στο ομώνυμο αγώνισμα του Alpine Skiing, έτσι και εδώ τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμα περισσότερο λόγω της ύπαρξης ορισμένων σημαιών από τις οποίες πρέπει να περάσετε. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν δύο είδη σημαιών, οι κόκκινες και οι μπλε. Εσείς πρέπει να περνάτε αριστερά από τις κόκκινες και δεξιά από τις μπλε (ή μήπως το αντίθετο;). Για να μην μπερδεύεστε, υπάρχουν τόξα σε καθεμία από αυτές, τα οποία σας υπενθυμίζουν από πού να περάσετε, αλλά, ακόμα και έτσι, είναι πολύ δύσκολο να τα κάνετε όλα σωστά και να μην αποκλειστείτε.

Πάνω που λέγαμε ότι δεν θα μπορούσε να υπάρχει χειρότερος χειρισμός από αυτόν του Alpine Skiing, έρχεται το Snowboard: Giant Slalom για να μας διαψεύσει πλήρως. Ο παίκτης κάνει όλες κινήσεις με το παραμικρό άγγιγμα του αναλογικού χειριστηρίου, εκτός από το να στρίψει. Όπως και στο σκι, δεν υπάρχει τρόπος να επανακτήσετε τη χαμένη ταχύτητα. Αν χτυπήσετε πάνω σε μια σημαία, άλλες φορές θα συνεχίσετε ακάθεκτος και άλλες θα χάσετε ολοκληρωτικά τον έλεγχο. Στην ουσία, όμως, δεν μπορείτε ποτέ να ξέρετε ποιο από τα δύο θα συμβεί. Τα πράγματα, βέβαια, βελτιώνονται με την εξάσκηση. Μόλις συνηθίσετε το χειρισμό, θα μπορέσετε να πλησιάσετε το χρόνο του computer Το πιο πιθανό όμως είναι ότι θα απογοητευτείτε.



Τώρα πού πρέπει να πάω; Δεξιά ή αριστερά;





Λίγα δευτερόλεπτα ακόμα και το μαρτύριο θα τελειώσει.

Speed Skating 500m

Αγώνες ταχύτητας στον πάγο. Τόσο απλό! Μπορεί να μην ακούγεται τόσο συναρπαστικό όσο τα προηγούμενα αγωνίσματα και ίσως και να μην είναι. Όμως καταφέρνει να είναι διασκεδαστικό.

Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός, αφού χρησιμοποιεί μόνο δύο πλήκτρα. Καθένα από αυτά τα πλήκτρα χρησιμοποιείται για να ελέγχει ένα από τα πόδια του παγοδρόμου. Το κλειδί εδώ είναι να αποκτήσετε γρήγορο και σταθερό ρυθμό, χωρίς να κουράσετε τον αθλητή σας. Κάτω από το power bar υπάρχει ένας δείκτης αντοχής, ο οποίος στην αρχή είναι γεμάτος. Όσο τρέχετε, αυτός ο δείκτης σταδιακά αδειάζει μέχρι να τελειώσει. Αυτό σημαίνει ότι είστε εκτός παιχνιδιού. Ο πιο εύκολος τρόπος χειρισμού του παιχνιδιού είναι να μην κοιτάτε καθόλου τον παίκτη. Το power bar έχει ένα δείκτη, ο οποίος κινείται από τη μια πλευρά στην άλλη, δείχνοντας πόση δύναμη ασκείται από κάθε πόδι. Ο συγχρονισμός είναι το παν. Αν χάσετε το ρυθμό σας ή προσπαθήσετε να τρέξετε γρηγορότερα απ' ό,τι πρέπει, δεν θα καταφέρετε ποτέ να τερματίσετε σε μια αξιοπρεπή θέση. Το Speed Skating είναι ένα αγώνισμα που απαιτεί πλήρη αυτοσυγκέντρωση. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι ύστερα από λίγο καταντά βαρετό, γιατί, σε τελική ανάλυση, κοιτάτε συνεχώς ένα βέλος να μετακινείται από τα δεξιά στα αριστερά, αντί για τις κινήσεις του αθλητή σας!



Η εκκίνηση εδώ παίζει σημαντικό ρόλο.



Οπως βλέπετε στην εικόνα, το αγώνισμα χρονομετράται επίσημα από τη SEIKO.



Το σχήμα στην κορυφή της οθόνης σάς δείχνει ακριβώς τη θέση σας στον αγώνα.

Speed Skating 1.500m

Παρόμοιο με το 500m, με τη διαφορά ότι είναι τρεις φορές μεγαλύτερο. Η βασική διαφορά στο gameplay είναι ότι θα πρέπει να πειθαρχήσετε πολύ περισσότερο στον εαυτό σας. Αν προσπαθήσετε από την αρχή να ξεφύγετε μπροστά, δεν θα σας μείνει αρκετή δύναμη για το τελικό στάδιο του αγώνα. Παραδόξως, εδώ είναι ευκολότερο να νικήσετε, γιατί μπορείτε να ελαττώνετε σε διάφορα σημεία την ταχύτητά σας, ώστε να επανακτήσετε την αντοχή σας. Κατά τα άλλα, είναι ολόιδιο με το μικρότερο προκάτοχό του.



Πάλι τελευταίος. Αρχίζω να βαριέμαι...

Bobsleigh: Four Man

Το Bobsleigh είναι το αγαπημένο αγώνισμα του περιοδικού και, ταυτόχρονα, από τα δυσκολότερα στο Nagano. Το να τερματίσετε είναι από μόνο του μια πολύ δύσκολη υπόθεση! Στην αρχή του αγωνίσματος πρέπει να πατάτε συνεχώς το πλήκτρο A, για να αυξήσετε την ταχύτητα και, συγχρόνως, να παρακολουθείτε το δείκτη που αναβοσβήνει, όταν οι αθλητές σας πρέπει να επιβιβαστούν. Αφού έχετε αρχίσει την κατάβαση, προσευχηθείτε και ετοιμαστείτε να χρησιμοποιήσετε το πρόσωπό σας για... φρένο κινδύνου! Ας υποθέσουμε ότι έως τώρα τα πράγματα πάνε καλά. Μόλις περάσετε το πρώτο checkpoint, η βαρύτητα σε συνδυασμό με τη λεία επιφάνεια του πάγου και την ταχύτητα που ήδη έχετε θα σας κάνουν... πύραυλο σε μια διαδρομή γεμάτη επικίνδυνες στροφές. Το αναλογικό χειριστήριο θεωρητικά χρησιμοποιείται για να στρίβετε, όμως, στην πραγματικότητα, το καλύτερο που έχετε να κάνετε είναι να φροντίσετε να μην παίρνετε ανοιχτά τις στροφές, γιατί σας περιμένουν μερικές δυσάρεστες εκπλήξεις. Το δίλημμα όμως εδώ είναι μεγάλο. Τι είναι καλύτερο; Αν δεν ρισκάρετε και μένετε στη βάση των στροφών, δεν θα αποκτήσετε ποτέ αρκετή ταχύτητα, ενώ, αν αποφασίσετε να πάτε πιο ψηλά προκειμένου να αυξήσετε την ταχύτητα σας, μπορεί να αναποδογυρίσετε και τα κεφάλια της ομάδας σας να καταλήξουν καρφωμένα στο χιόνι. Το Bobsleigh είναι αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα αγωνίσματα του Nagano. Ακόμα και αν είστε εξοικειωμένοι με τη διαδρομή, μπορεί να την πατήσετε. Μεγάλη φάση!



Ο πράσινος κύκλος κάτω από το power bar σημαίνει ότι πρέπει να πατήσετε το πλήκτρο B για να κάνετε ένα μέλος της ομάδας σας να πηδήξει μέσα.



Τυπικά, μια ομάδα Βρετανών καταλήγει με αναποδογυρισμένο "όχημα".

Luge: Single

Για να κάνει κάποιος αυτό το σπορ πρέπει να είναι ή τρελός ή... πεθερόπληκτος. Μοιάζει κατά πολύ στο Bobsleigh με ορισμένες διαφορές στο χειρισμό.

Στην ουσία η διαδρομή είναι η ίδια, αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι ξεκινάτε από ένα υπερυψωμένο σημείο.

Χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα L και R αυξάνετε, σπρώχνοντας, την ταχύτητα.

Γενικά, το Luge είναι απλά μία δυσκολότερη εκδοχή του Bobsleigh. Το σχετικά μικρό βάρος του "οχήματός" σας και ο ένας αναβάτης που υπάρχει πάνω σε αυτό σημαίνει ότι είναι ακόμα πιο δύσκολο να το ελέγξετε στις στροφές. Αυτό ίσως γίνει λόγος για να το βαρεθείτε, αφού δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα δείτε το δύστυχο αθλητή σας να κατρακυλάει πάνω στο σκληρό πάγο, στριγκλίζοντας απελπισμένα!



Μία πολύ συνηθισμένη σκηνή στο Luge: Η αρχή ενός ολέθρου.



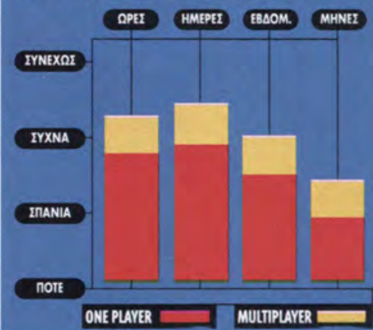

Ετσι μπορείτε να έχετε μία καλύτερη ιδέα για το πού σκοπεύετε.


Οι Ιταλοί φαίνεται πως έχουν άγριες διαθέσεις.

Curling

Αναρωτιέμαι, υπάρχει άνθρωπος πάνω στη Γη που θα ήθελε να δει αυτό το αγώνισμα στους Χειμερινούς Ολυμπιακούς; Μάλλον ναι! Μπορεί να μην ανεβάζει τόσο την αδρεναλίνη όσο το Bobsleigh, αλλά σίγουρα απαιτεί μεγάλη επιδεξιότητα και είναι το μόνο που σας επιτρέπει να βρεθείτε πρόσωπο με πρόσωπο με άλλες εθνικότητες.
Το Curling είναι στην ουσία bowling στον πάγο. Ενας μεγάλος στόχος είναι ζωγραφισμένος στο έδαφος, στο τέλος της πίστας και σκοπός σας είναι να στείλετε μία "μπάλα" σας όσο πιο κοντά γίνεται στο κέντρο του στόχου. Μπορείτε να παίξετε για την ακρίβεια ή, όταν ο αντίπαλός σας είναι καλύτερος από εσάς, να παίξετε βρώμικα και να διώχνετε τις μπάλες του από το στόχο, χτυπώντας τες με τις δικές σας. Παρά το γεγονός ότι ακούγεται βαρετό σε σχέση με τα άλλα αγωνίσματα, το Curling είναι ένα από τα δυνατά σημεία του Nagano, μόνο και μόνο επειδή μπορείτε να παίξετε ενάντια σε άλλους και όχι απλά με απρόσωπους αντιπάλους του computer.
Σίγουρα δεν είναι το Goldeneye, αλλά σας μένει η... σατανική ικανοποίηση ότι σαμποτάρετε έναν φίλο σας ξαποστέλνοντας την καλύτερη βολή του στην... αιωνιότητα με μία δική σας. Το συγκεκριμένο αγώνισμα αποτέλεσε αφορμή για μακροχρόνιες και σφοδρές διαμάχες στα γραφεία του περιοδικού. Αν θέλετε τη γνώμη μου, το Curling είναι ό,τι πρέπει για την τακτοποίηση των "ανοιχτών λογαριασμών".


Αφού πετάξετε την "μπάλα" σας, οι τύποι με τα αισχρά πουλόβερ αναλαμβάνουν να τρίψουν τον πάγο στη διαδρομή του αθλητή, ώστε να σταματήσει εκεί που θέλετε.



2η γνώμη

Το Nagano Winter Olympics είναι ένα συνηθισμένο πακέτο αθλημάτων. Μερικά από αυτά, όπως τα Ski Jump και Bobsleigh, είναι αρκετά καλά. Αντιθέτως, τα Skiing και Snowboarding παρουσιάζουν ελλείψεις στο χειρισμό, το Speed Skating είναι βαρετό και το Aerial Skiing σπατάλη χρόνου. Μια χαμένη ευκαιρία από τους δημιουργούς του Track & Field.

Τελικά, άξιζε η προσπάθεια της Konami; Το Nagano Winter Olympics είναι λίγο απ' όλα. Διαθέτει ορισμένα πολύ καλά αγωνίσματα (Bobsleigh και περιέργως Curling) και μερικά μάλλον αποτυχημένα (Το Freestyle Skiing ήταν πλήρως απογοητευτικό). Ευτυχώς, τα καλά και τα υποφερτά αγωνίσματα καταφέρνουν να υπερισχύουν των αποτυχημένων.
Τα γραφικά δεν είναι άσχημα, με μερικά δυνατά σημεία όπως η αντανάκλαση του πάγου και, παρ' ότι ο ήχος σε καμία περίπτωση δεν είναι ο καλύτερος, καταφέρνει να δημιουργήσει μία αρκετά όμορφη ατμόσφαιρα.
Αν θέλετε ένα παιχνίδι με χειμερινά σπορ, το οποίο να μην είναι απλά Snowboarding, το Nagano είναι μια καλή επιλογή. Μπορεί να μην είναι το καλύτερο στα αγωνίσματα που διαθέτει, αλλά η ποικιλία του το βοηθά να αντεπεξέλθει.
Η προσπάθεια της Konami, αν και καλή, απέτυχε σε ορισμένα σημεία. Ακόμα κι έτσι όμως, το Nagano σίγουρα αξίζει μια προσεκτικότερη ματιά. 


Ο χειρισμός αλλάζει ανάλογα με το άθλημα.



Τι; Μόνο ένα χάλκινο; Καλύτερα να έμενα σήμερα στο κρεβάτι.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΔΙΑΡΚΕΙΑ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 73%

Ισως όχι ό,τι περιμέναμε, ωστόσο έχει και τα καλά του.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Snowbow Kids,
Wayne Gretzky's, Hockey '98

DEATHTRAP DU

Η EIDOS ΕΡΧΕΤΑΙ ΝΑ ΤΑΡΑΞΕΙ ΓΙΑ ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΤΑ ΝΕΡΑ. ΟΧΙ, ΔΕΝ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΜΙΑ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ TOMB RAIDER ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΕΠΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ.

Του Νίκου Κοσμάτου

Επιτέλους!



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Eidos
Διάθεση: Grup Multimedia



Single Player



Memory Card

ΤΕΡΑΤΟΠΟΥΡΕΣ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΗΝ ΕΞΥΠΝΑΔΑ ΣΑΣ (ΚΑΙ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ) ΓΙΑ ΝΑ ΕΝΣΩΜΑΤΩΣΕΤΕ ΤΑ ΕΚΝΕΥΡΙΣΤΙΚΑ ΕΡΠΕΤΑ ΣΤΟ ΠΑΤΩΜΑ.



ΣΤΑΘΕΙΤΕ ΔΙΠΛΑ ΣΕ ΕΝΑ ΣΗΜΕΙΟ ΟΠΟΥ ΠΕΦΤΟΥΝ ΟΙ ΠΕΤΡΕΣ.



ΑΜΥΝΘΕΙΤΕ ΣΕ ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ.



ΠΛΑΤΣ! ΚΑΠΟΙΟΣ ΘΑ ΦΑΕΙ ΚΑΛΑ ΑΠΟΨΕ...

Τα βιβλία φαντασίας ιστορικού περιεχομένου αποτελούσαν ανέκαθεν πόλο έλξης για μικρούς και μεγάλους. Το στοιχείο στο οποίο οφείλεται η δημοτικότητά τους σίγουρα δεν είναι το λογοτεχνικό ύφος - άλλωστε, δεν αναφερόμαστε σε ποιητικές συλλογές. Το όλο ενδιαφέρον βρίσκεται κρυμμένο στην πλοκή τους. Δυνατοί πολεμιστές, μυθικές μονομαχίες και σατανική μαγεία καταφέρνουν να κλέψουν τον ύπνο αμέτρητων παιδιών. Σε αυτό συμβάλλει το γεγονός ότι ο αναγνώστης, από τη στιγμή που ανοίγει το βιβλίο, χάνει κάθε επαφή με την πραγματικότητα και μεταφέρεται σε έναν κόσμο φαντασίας και μαγείας ταυτιζόμενος πλήρως με τον εκάστοτε ήρωα.

Οσοι από εσάς πιστεύετε πως αυτή η εισαγωγή είναι περιττή, κάνετε μεγάλο λάθος κι αυτό διότι, αν απλώς την παραβλέπαμε, δεν θα καταφέρναμε ποτέ να σας αποκαλύψουμε την πραγματική αξία του Deathtrap Dungeon. Καταρχήν, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι η Eidos έκανε για άλλη μία φορά εξαίρετη δουλειά. Το πιο συναρπαστικό βιβλίο φαντασίας θα χλώμιαζε μπροστά στην πλοκή και την ατμόσφαιρα του Deathtrap Dungeon. Γνωρίζουμε, βέβαια, ότι είναι σφάλμα να συγκρίνουμε ένα βιβλίο με ένα βιντεοπαιχνίδι, ωστόσο ο προηγούμενος ισχυρισμός τίθεται πέραν κάθε αμφισβήτησης. Δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις για τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Eidos είναι αυτή. Τα real time φωτεινά εφέ και η επιμονή στη λεπτομέρεια συνιστούν μία πάρα πολύ καλή εξωτερική εικόνα, μην περιμένετε όμως την τελειότητα του Tomb Raider 2.

ΣΤΑ ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΑ

Τα συνολικά 38 επίπεδα κάνουν τα δωμάτια και τους διαδρόμους του Quake (στο PC) να φαντάζουν προσβλητικά μικρά! Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το Deathtrap Dungeon είναι ένα adventure τρίτου (και πολλές φορές πρώτου) προσώπου, κατά την εξέλιξη του οποίου θα χρειαστεί να τρέξετε, να σκαρφαλώσετε, να αποφύγετε πολλές θανατηφόρες παγίδες και φυσικά να λύσετε αμέτρητους γρίφους. Τα μπουντρούμια είναι ένας τεράστιος λαβύρινθος γεμάτος υπόγειες τοποθεσίες και... πολλά αποκρουστικά τέρατα. Τη δημιουργία τους οφείλουν στον τρελό βαρόνο Sukumvit, ο οποίος σκοπεύει να καθιερώσει την αταξία στην πατρίδα του, το Fang. Οι θησαυροί που υποτιθέμενα κρύβουν προσέλκυσαν την προσοχή πολλών "μελλοντικών" εκατομμυριούχων, οι οποίοι όμως δεν κατάφεραν να επιστρέψουν ζωντανοί από αυτή την αναζήτηση.

Αδιαφορώντας για τις λίγες πιθανότητες επιβίωσης, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες: την ηρωίδα Red Lotus και τον άγριο πολεμιστή Chaindog. Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν



Η Red Lotus είναι πολύ γρήγορη στη χρήση του σπαθιού, οπότε θα είναι παιχνιδάκι να ξεφορτωθείτε διάφορους ασήμαντους εχθρούς.





NGEON



Οι μεγάλες αράχνες είναι, εμ..., τεράστιες. Αφού σκοτώσετε μία, οι σκηνές που ακολουθούν είναι εκπληκτικές.

"Η αποστολή σας είναι να εξοντώσετε έναν τεράστιο κόκκινο δράκο."

τεράστιο (και μη μου πείτε ότι τον περιμένατε μικρό) κόκκινο δράκο που ακούει στο όνομα Melkor και να βγείτε από τα μπουντρούμια ζωντανοί. Κατά την κίνησή σας σε όλα αυτά τα ανατριχιαστικά μέρη καλείστε να συγκεντρώσετε όσο περισσότερα όπλα και μαγικά μπορείτε. Ετσι, ίσως κατορθώσετε να αντιμετωπίσετε τους "αηδιαστικά" δυνατούς τελικούς κακούς.



ΜΑΥΡΙΛΑ...

Ο μοναδικός σκοπός της πρώτης πίστας είναι, απ' ό,τι φαίνεται, να σας δώσει μια ψευδή αίσθηση της



ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΔΩΡΑ

ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΜΑΓΙΚΑ ΚΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΟΠΛΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΣΑΣ ΣΤΑΘΕΙ ΕΜΠΟΔΙΟ. ΑΚΟΛΟΥΘΟΥΝ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ "ΚΑΛΟΥΔΙΑ" ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ.


The Blunderbuss Εφεύρεση των νάνων που εκτοξεύει σύννεφα καρφιών στους κακούς.


Magic Warhammer Επίσης εφεύρεση των νάνων. Το μόνο αποτελεσματικό όπλο κατά των πετρανθρώπων.


Red Swords Αρκετά σε ποσότητα και τέλεια εναντίον των δράκων και των δαιμόνων.


Silver Sword Αρκετά αποτελεσματικό εναντίον των ζόμπι, εξασθενεί όμως γρήγορα.


Black Spiritsword Καταστρεπτικό όπλο. Κάθε φορά, όμως, που χτυπάτε έναν κακό, υποφέρετε κι εσείς.


War Pigs of Doom Ενα ξόρκι που μαζεύει γουρούνια, τα οποία πέφτουν πάνω στους αντιπάλους και ανατινάζονται.


Arc of Power Ξόρκι που καλεί το θεό της καταιγίδας για να χτυπήσει τρεις εχθρούς.


Anti Magic Charm Αποκρούει τις εχθρικές μαγείες. Είναι μόνο μιας χρήσης.


Ankh of Life Ξόρκι που επαναφέρει τη χαμένη ενέργεια.


Treasure Η ποσότητα θησαυρών που έχετε συλλέξει επηρεάζει το σκορ στο τέλος κάθε πίστας. Χρησιμοποιείται επίσης για την αγορά credits.


Bomb Ανάβετε το φιτίλι και την πετάτε. Οσο πιο δυνατά πατήσετε το πλήκτρο τόσο μακρύτερα θα πάει.


Chalk Marks Ασπρα βέλη ζωγραφισμένα στο πάτωμα, που σας βοηθούν στους μεγάλους λαβύρινθους.


Antidote Εξουδετερώνει τα συμπτώματα της δηλητηρίασης. Χρήσιμο όταν πολεμάτε τις αράχνες.







Κρυμμένες περιοχές αποκαλύπτουν δωράκια όπως εδώ.



Υπήρχαν στο Μεσαίωνα εκτοξευτές ρουκετών; Οχι, όμως τα μαγικά ήταν εξίσου αποτελεσματικά.



Η Red Lotus πρέπει να αντιμετωπίσει δύο κλόουν. Πού έχω βάλει αυτό το ξόρκι της ιπτάμενης τούρτας;

ΤΕΡΑΤΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΑ...

Υπάρχουν περισσότερα από 50 είδη τεράτων που παραμονεύουν στο σκοτάδι, έτοιμα να επιτεθούν με την πρώτη ευκαιρία. Παρουσιάζονται μερικά από τα χειρότερα.



Orcs Συνήθως κυνηγούν κατά ομάδες. Όχι και τόσο έξυπνα.



Imps Ενοχλητικά πλάσματα που πετάνε μαχαιροπίρουνα.



Pit Fiend Μοιάζει με τυραννόσαυρο. Μεγάλο, τεράστιο και πεινασμένο.



Bloods Beast Διψασμένο για ζεστό αίμα. Συμπαθητικό.



Ratman Κουβαλά σπαθί και είναι άκρως επικίνδυνος.



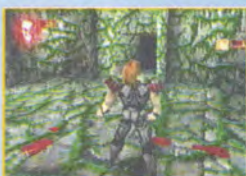
Red Dragon Το απόλυτο κτήνος. Δύσκολο να αντιμετωπιστεί.



Priestess Φυλαχτείτε από αυτές τις θανάσιμες "στρίγκλες". Δεν αστειεύονται.



Το φλογοβόλο είναι πάντα μια καλή λύση για να απαλλαγείτε από πεισματάρηδες εχθρούς.

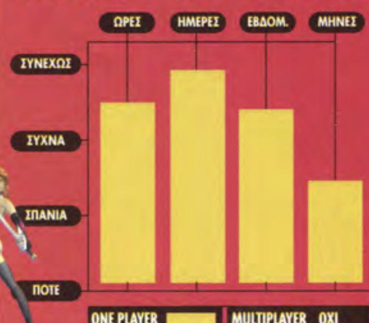


Σε πολλά σημεία φαίνεται το προσεγμένο περιβάλλον του παιχνιδιού.

ασφάλειας, αφού δεν υπάρχουν κακοί αλλά απλώς μερικοί διακόπτες και μοχλοί τους οποίους πρέπει να χρησιμοποιήσετε.
Το Deathtrap Dungeon παρουσιάζει σαφείς βελτιώσεις σε σχέση με την έκδοση που παίξαμε στο preview. Ακριβέστερα, η engine του παιχνιδιού είναι πλέον τελειοποιημένη με μακρύ ορίζοντα, λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα. Μερικές φορές, όταν η πλάτη σας βρίσκεται κολλημένη σε έναν τοίχο, η κάμερα "ζορίζεται" κάπως, χωρίς αυτό όμως να επηρεάζει τη διασκέδαση - απλώς πρέπει να μετακινηθείτε λίγο. Ο χειρισμός είναι αρκετά απλός. Δεν υπάρχουν δύσκολοι συνδυασμοί πλήκτρων, ικανοί να σας προκαλέσουν ανησυχία. Ο συγχρονισμός και η ακρίβεια είναι τα μόνα προσόντα που χρειάζεται να διαθέτετε. Για παράδειγμα, υπάρχουν δύο πλήκτρα για την πραγματοποίηση επιθέσεων: το ένα χρησιμοποιείται για γρήγορα συνδυασμένα χτυπήματα και το άλλο για πιο δυνατές επιθέσεις. Το τελευταίο προκαλεί μεγαλύτερη ζημιά, αλλά χρειάζεται περισσότερη ώρα για τη δράση του. Τα μαγικά κόλπα καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος του παιχνιδιού. Αφού μαζέψετε τα 32 ξόρκια, είναι εύκολο εν συνεχεία να τα προετοιμάσετε για δράση. Ο οπλισμός είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Γρήγορα θα διαπιστώσετε ότι δεν είναι όλα τα όπλα εξίσου αποτελεσματικά σε διαφορετικά πλάσματα. Βέβαια, υπάρχουν πολλοί τρόποι να "σκίσετε τη γάτα".

Σκοτάδι...

Παράδειγμα σε αυτό που προαναφέρθηκε αποτελεί το Venom Sword, το μόνο όπλο που μπορεί να σκοτώσει τα Ερπετοειδή Κορίτσια (Serpent Girls). Τα συγκεκριμένα κορίτσια, όμως, μπορείτε να ξεφορτωθείτε κι αλλιώς: παρασέρνοντάς τα κάτω από πέτρες που πέφτουν στο πάτωμα. Υπάρχουν πάντοτε περισσότεροι του ενός τρόποι προκειμένου να αντιμετωπίσετε τα 53 είδη εχθρών. Αυτό σημαίνει ότι το παιχνίδι, εκτός από ποικιλία, έχει και μεγάλη αντοχή. Όπως προαναφέραμε, η επιμονή στη λεπτομέρεια είναι εκπληκτική. Είναι διασκεδαστικό(;) να πετσοκόβεις τους κακούς και να παρακολουθείς τα εντόσθιά τους να πετάγονται και να γλιστρούν στους τοίχους, ενώ τα κομμένα κεφάλια τους αναπηδούν με κωμικό τρόπο στο έδαφος. Ετοιμαστείτε να αποφύγετε πατώματα που υποχωρούν, κρυμμένα καρφιά, καταστρεπτικές πέτρες και γενικά άφθονες παγίδες. Όπως στα βιβλία, έτσι κι εδώ ποτέ δεν ξέρεις τι σε περιμένει στην επόμενη γωνία (σελίδα, για τα πρώτα).
Το Deathtrap Dungeon είναι σε γενικές γραμμές ένα απρόβλεπτο παιχνίδι, για να είμαστε όμως δίκαιοι πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει σχεδόν πάντα ένα στοιχείο που προειδοποιεί για επερχόμενους κινδύνους. Ορισμένα animations και γραφικά θα μπορούσαν να είναι καλύτερα, χάρη όμως στη φανταστική πλοκή κρίνονται πολύ ικανοποιητικά.





Στο Deathtrap Dungeon τα τσεκούρια βλάπτουν σοβαρά την υγεία.



Αφού ξεφορτωθείτε τους κατοίκους ενός μέρους, ψάξτε για θησαυρούς.



Τα γκρεμοτσακίσματα δεν λείπουν, γι' αυτό μην πλησιάζετε πολύ στις άκρες.

> " Λεπτομερή σκηνικά και μία άψογη κάμερα."

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **88%**

Φοβερή σκοτεινή ατμόσφαιρα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Tomb Raider II
Excalibur 2555 AD

Του Γιώργου Κουρκουτά

ATLANTIS

ΤΑ ADVENTURES ΓΙΑ SATURN ΑΥΞΑΝΟΥΝ ΚΑΙ ΠΛΗΘΑΙΝΟΥΝ. ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ CRYO ΠΟΥ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΕ ΔΥΟ CDs..

The Lost Tale

Περιμέναμε με αγωνία το συγκεκριμένο adventure, δεδομένου του ότι η έκδοση για PC έκανε μεγάλη αίσθηση πριν από περίπου επτά μήνες που κυκλοφόρησε. Μπόρεσε η Cryo να κρατήσει το υψηλό επίπεδο γραφικών στην έκδοση για Saturn; Θα το μάθετε μόλις τελειώσετε την ανάγνωση της παρουσίασης.



Ο τίτλος της περιπέτειας, το σενάριο της οποίας αν και σχετικά κοινότυπο είναι καλοδουλεμένο, μας παραπέμπει στη θρυλική Ατλαντίδα. Αυτή τη φορά θα παίξετε τον Seth, έναν καινούριο ακόλουθο της βασίλισσας Rhea. Μόλις φθάνετε στο νησί της Ατλαντίδας ανακαλύπτετε ότι έχουν απαγάγει τη βασίλισσα και έχουν δολοφονήσει όλους τους φρουρούς της. Δεν θα αργήσετε να μάθετε ότι πίσω από όλα αυτά κρύβεται μία συνωμοσία θρησκευτικής φύσης. Καλείστε, λοιπόν, να ανακαλύψετε τη χαμένη βασίλισσα Rhea, με οποιοδήποτε κόστος.



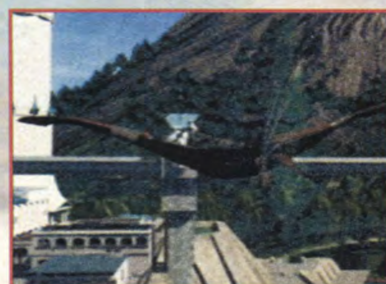


Ξεκινώντας από τον τομέα των γραφικών του Atlantis, τα συναισθήματα είναι ανάμεικτα. Αυτό συμβαίνει διότι το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα γραφικής απόδοσης. Το πρώτο, αυτό της υψηλής ανάλυσης, αφορά στο animation κίνησης από σημείο σε σημείο. Αν και το επίπεδο των γραφικών δεν μπορεί να συγκριθεί με αυτό των PCs, ωστόσο πλησιάζει πολύ τα γραφικά του Enemy Zero. Βέβαια, πρέπει να σημειώσουμε ότι το Enemy Zero καταλαμβάνει περίπου το μισό μέρος της οθόνης από ό,τι το Atlantis. Τα πράγματα όμως χαλάνε όταν έπειτα από ένα μικρό διάβασμα του CD του Saturn η ανάλυση των γραφικών μειώνεται αρκετά, προφανώς για να διατηρήσει το παιχνίδι αποδεκτή ταχύτητα περιστροφής του κόσμου.

Εκτός από τα εκπληκτικά γραφικά, το Atlantis ξεχώρισε και για την επαναστατική τρισδιάστατη μηχανή του. Εχοντας άποψη πρώτου προσώπου μπορείτε να περιστραφείτε 360 μοίρες στον οριζόντιο άξονα κίνησης και 150 μοίρες στον κάθετο. Με αυτό τον τρόπο έχετε πανοραμική θέα του κόσμου σας.

Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι σχετικά απλός. Με το "σταυρό" του

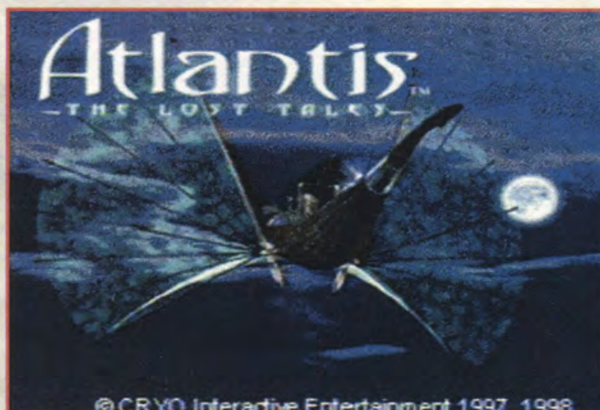




PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Cryo
Διάθεση: Infoworld, τηλ.: 8254726
Ημερομηνία κυκλοφορίας: κυκλοφορεί
Παίκτης: 1







Δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε.

Τέλος, ο ήχος της περιπέτειας χαρακτηρίζεται ιδιαίτερα ικανοποιητικός, η δε μουσική επένδυση θυμίζει σε μερικές περιπτώσεις ελληνική μουσική. Τα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες είναι αρκετά ρεαλιστικά.

Πατώντας το "B" ρίχνετε μια ματιά στο inventory σας. Δεν θα αντιμετωπίσετε πολλές δυσκολίες με το χειρισμό του χαρακτήρα σας, εξαιρουμένων των περιπτώσεων κατά τις οποίες θέλετε να μαζέψετε κάποιο αντικείμενο. Για να γίνει κάτι τέτοιο θα πρέπει να περάσετε από πάνω του, ώστε να ενεργοποιηθεί η ένδειξη ύπαρξης. Στην αντίθετη περίπτωση, αν δεν προσέξετε καλά τι υπάρχει σε κάθε οθόνη, μπορεί να χάσετε το αντικείμενο που σας ενδιαφέρει.



χειριστηρίου εκτελείτε τις περιστροφές, ενώ με το πλήκτρο "A" γίνονται οι περισσότερες ενέργειες όπως η επιλογή της κατεύθυνσης αλλά και της αλληλεπίδρασης με τους υπόλοιπους χαρακτήρες. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί ότι οι διαδρομές που μπορείτε να ακολουθήσετε είναι προκαθορισμένες, όπως και στο Enemy Zero. Το γεγονός αυτό χαλά λίγο την αρχική αίσθηση ελευθερίας κινήσεων του Atlantis.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού κυμαίνονται μάλλον σε μέτρια επίπεδα και δεν θα δυσκολέψουν τους έμπειρους adventurers, ενώ δεν θα αποθαρρύνουν τους νέους παίκτες.

Σημειώνουμε ότι δεν μπορείτε να σώσετε την περιπέτεια σε όποιο σημείο θέλετε, αφού το παιχνίδι σώζει μόνο του τη θέση σας, όταν περνάτε από σημαντικά σημεία. Αυτό αρκετές φορές μπορεί να καταντήσει αρκετά "σπαστικό", καθώς θα πρέπει να εκτελέσετε πολλές φορές την ίδια διαδρομή, εάν προς το τέλος της χάσετε .

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα αρκετά καλό adventure που θα συναρπάσει τους λάτρεις του είδους. Εάν δεν υπήρχε η εναλλαγή των αναλύσεων των γραφικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σίγουρα το Atlantis θα καταλάμβανε μία θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών για Saturn που έχουν βαθμολογία άνω του 90%.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **80%**

Ενα adventure για όλους.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Enemy Zero, D

NHL FACE OFF '98

ΝΑΙ, ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΜΑΣ ΦΙΛΟΙ, ΕΧΟΥΜΕ ΑΛΛΟ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ HOCKEY ΜΠΡΟΣΤΑ ΜΑΣ. ΑΝΤΕ ΝΑ ΔΟΥΜΕ ΠΟΥ ΘΑ ΠΑΕΙ Η ΒΑΛΙΤΣΑ. ΑΛΗΘΕΙΑ, ΟΜΩΣ, ΔΕΝ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ ΑΣΧΗΜΟ ΚΟΜΜΑΤΙ.

Του Κώστα Μελά

Κάνει κρύο εδώ!

Σε αυτή τη ζωή τρία πράγματα είναι σίγουρα: πρώτον, όλοι θα πεθάνετε (κάποτε...), δεύτερον, δεν είστε και πολύ ενθουσιασμένοι με τα ice hockey παιχνίδια και, τρίτον, οι εταιρίες παιχνιδιών δεν το έχουν αντιληφθεί και συνεχίζουν (και θα εξακολουθήσουν για αρκετό καιρό) να διαθέτουν στην κυκλοφορία νέες εκδόσεις των παιχνιδιών τους που έχουν να κάνουν με το εν λόγω άθλημα. Ολο και κάποια μικροαλλαγή στα γραφικά θα γίνει, όλο και κάποιος κανονισμός θα προστεθεί, κάπως θα δικαιολογηθεί ακόμη ένα παιχνίδι του είδους στα ράφια. Μέχρι προσφάτως ο μόνος τίτλος που άξιζε την προσοχή μας ήταν το NHL '98 της Electronic Arts. Η δουλειά που είχε γίνει ήταν πολύ καλή, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να διαθέτει ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει ένας παίκτης (εξωφρενικός ρεαλισμός, πολύ καλός ήχος), αν και ο χειρισμός ήταν κάπως άτσαλος. Το NHL Face Off '98 ακολουθεί κάπως διαφορετική προσέγγιση, αποφεύγοντας να προσέξει ιδιαίτερα τη λεπτομέρεια και δίνοντας βάση στα γραφικά. Στο σημείο αυτό πρέπει να σταθούμε για λίγο, καθώς είναι όντως αξιοπρόσεκτη η ομαλότητα και η ταχύτητα με την οποία διαχειρίζεται η μηχανή γραφικών τη δράση στον πάγο. Οι ίδιοι οι παίκτες κινούνται με πολλή φυσικότητα και χάρη, όπως ακριβώς ελπίζαμε. Αν το όλο παιχνίδι κυλά πολύ γρήγορα για τα δικά σας γούστα, μπορείτε να το ρυθμίσετε, όπως εξάλλου μπορείτε να ρυθμίσετε και τις κάμερες του παιχνιδιού. Το σύστημα κατεύθυνσης των παικτών είναι εξαιρετικό, αν και μερικά χαρακτηριστικά του θέλουν λίγο χρόνο να τα συνηθίσετε. Στην αρχή θα σας φανεί ότι μερικά θέματα (π.χ. η σωστή πάσα) έχουν παραγίνει εύκολα. Συνεχίζοντας όμως το παιχνίδι και ανεβαίνοντας τα επίπεδα δυσκολίας, θα δείτε ότι όλα είναι στημένα όπως ακριβώς θα θέλατε. Μερικοί από τους συνδυασμούς πλήκτρων μπορεί να αποδειχθούν υπερβολικά πολύπλοκοι, γεγονός που ενδεχομένως να σας ανεβάσει το αίμα στο κεφάλι, αν είστε ήδη ξαναμμένοι με το παιχνίδι. Ωστόσο, το πιο πιθανό είναι ότι, αν καταβάλετε λίγο περισσότερη προσπάθεια και τους μάθετε, θα δείτε τι μπορείτε να επιτύχετε στην πραγματικότητα με το παιχνίδι αυτό (όταν γίνετε πια σαΐνια, δηλαδή).

> "Το σύστημα κατεύθυνσης των παικτών είναι εξαιρετικό."


Προτού ξεκινήσει ο αγώνας, οι παίκτες τοποθετούνται συμμετρικά στον πάγο.


Ακόμα και όταν είναι έτοιμοι να πέσουν, οι παίκτες μπορούν να σουτάρουν με επιτυχία.

PIXEL Next Generation INFORMATION



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sony


Single Player


Multiplayer


Memory Card


Multi-Tap


Dual Analogue


Κάθε κομμάτι του παιχνιδιού μπορεί να ρυθμιστεί έτσι ώστε να ταιριάζει με τα γούστα σας.


Αγριοι πανηγυρισμοί ακολουθούν όταν μπαίνει πόντος.

ΚΑΜΕΡΕΣ

Αντί να σας τρελάνει με αναρίθμητες και άσκοπες κάμερες, η Sony σας δίνει πέντε πολύ καλά στημένες.


diagonal

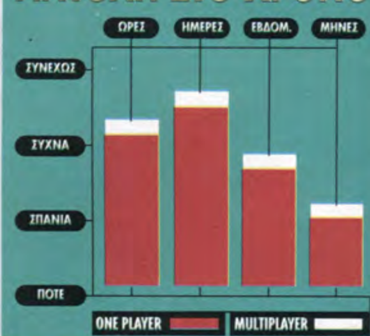

high vertical


ice level


side


vertical

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

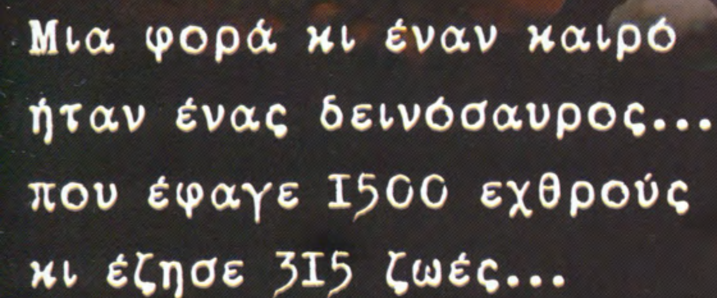
ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Καλό, δεν βαρεθήκατε όμως;

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NHL '98
Actua Ice Hockey


Only For


Μια φορά κι έναν καιρό
ήταν ένας δεινόσαυρος...
που έφαγε 1500 εχθρούς
κι έζησε 315 ζωές...

NEWMAN HAAS

Στο κενό χρονικό διάστημα που μεσολαβεί μεταξύ των πρωταθλημάτων της Formula One, η προσοχή μας στρέφεται στα πρωταθλήματα μηχανοκινήτων του εσωτερικού. Το Indycar μοιάζει η καλύτερη επιλογή.

Του Δημήτρη Ρήγα

Ταχύτητα!



Information

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Phygnosis
Διάθεση: Sony Hellas



Κάνετε λάθος σχετικά με το Indycar. Χάρη στο διάσημο Indy 500, όπου τα αυτοκίνητα πιάνουν τα 230 μίλια την ώρα χωρίς όμως να κάνουν τίποτα περισσότερο, το άθλημα έχει τη φήμη ότι είναι ανυπόφορα βαρετό. Γιατί θα ήθελε κάποιος να περάσει ατέλειωτες ώρες τρέχοντας γύρω-γύρω σε μια οβάλ πίστα και προσπερνώντας βαθμιαία άλλα αυτοκίνητα, πόσο μάλλον να ξοδέψει χρήματα για να μπορεί να το παίζει στο PlayStation;

Από τις 14 πίστες που βρίσκονται στο Newman Haas Racing μόνο οι 2 θα μπορούσαν να περιγραφούν ως οβάλ, ενώ οι υπόλοιπες μοιάζουν με τις πίστες της F1. Οπως μπορείτε να δείτε από τα screenshots, το Newman Haas δεν είναι κατασκευασμένο από καινούρια κομμάτια και παρουσιάζει έντονη ομοιότητα και με τα δύο παιχνίδια Formula One της Psygnosis. Αυτό συμβαίνει γιατί το Studio 33 -κατασκευαστής του Newman- συνεργάζεται με την Psygnosis και του είχε δοθεί πρόσβαση στη software engine για να ξεκινήσει την κατασκευή του παιχνιδιού.


Υπάρχουν μόνο έξι αυτοκίνητα στο δρόμο σε split screen, αλλά αυτό δεν χαλά τη διασκέδασή σας όταν εμβολίζετε το συμπαίκτη σας.

Γρήγορο αυτοκίνητο

Εγιναν πολυάριθμες αλλαγές στην προαναφερθείσα engine προκειμένου να γίνει το Newman Haas ένα αυτόνομο παιχνίδι. Το αποτέλεσμα ήταν αυτό να μοιάζει πολύ με τη Formula One αλλά να παίζεται εντελώς διαφορετικά. Οπως και στη F1, τα αυτοκίνητα έχουν υψηλή λεπτομέρεια, έτσι στιγμιαία μπορείτε να αναγνωρίσετε τις ομάδες, αν έχετε γνώση του πρωταθλήματος.

Ο χειρισμός του οχήματός σας είναι άλλη υπόθεση. Δεν έχει σημασία ποιο από τα 16 αυτοκίνητα θα διαλέξετε να οδηγήσετε, το Newman Haas διαθέτει φοβερά ευαίσθητο χειρισμό. Απλά στρίψτε ελάχιστα προς τα αριστερά και το αυτοκίνητο θα πάρει αμέσως απότομη κλίση προς την άκρη του δρόμου, λέτε κι ένας οργισμένος θεατής σάς πέταξε τούβλο στο αλεξήλιο! Ακόμα και με το Dual Analogue Pad και ύστερα από πολλές προσπάθειες ρύθμισης είναι και πάλι πολύ ευαίσθητο. Χρησιμοποιώντας το σύστημα διεύθυνσης που στρίβει βαθμιαία θα μπορούσατε να ακολουθήσετε την ακριβή γωνία μιας στροφής, αλλά είναι αδύνατον αυτό να γίνει χωρίς να κατευθυνθείτε προς το γρασίδι.



Η πίσω κάμερα είναι καλή κατά τη διάρκεια ενός αγώνα και τα περισσότερα αυτοκίνητα δείχνουν όμορφα από αυτή τη γωνιά. Μπορείτε ακόμα και να διαβάσετε και τις διαφημίσεις τους.



Το Newman Haas απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη. Ξανά και ξανά θα διαπιστώσετε ότι καλές ιδέες χαραμίζονται από ασήμαντα προβλήματα. Για παράδειγμα, υπάρχουν πέντε κάμερες οδήγησης αλλά καμιά μπροστά-μπροστά. Κομμάτια του αυτοκινήτου σπάνε και βγάζουν σπίθες αλλά η κάμερα απομακρύνεται απότομα, προσφέροντας τη μικρότερη οπτική επαφή. Υπάρχει και άποψη του κόκπιτ, αλλά αυτό είναι το χειρότερο που έχετε δει. Υπάρχουν καθρέφτες στα φτερά αλλά δεν

ACING



Να και κάτι που χρειάζονται τα περισσότερα αγωνιστικά παιχνίδια: μία ομάδα για τα pits. Πάντως δεν υπάρχει φόβος να πατήσετε αυτούς τους τύπους.

"Απογοητεύει σε πολλά σημεία ακόμη."



αντανακλούν το δρόμο, το τοπίο ή τον ουρανό. Παρά τη συμβατότητα με Dual Analogue, δεν μπορείτε να διαλέξετε εσείς τα πλήκτρα. Ετσι, αναγκάζεστε να αφήνετε το δεξί μοχλό (γκάζι/φρένο) για να ανοίγετε ή να κλείνετε το τούρμπο, ενώ αναθέτοντας αυτή τη λειτουργία στο R3 (αντί να πιέζετε το δεξί μοχλό) θα γινόταν ευκολότερη η ανταγωνιστική οδήγηση.



Τα Indycars είναι διαφορετικά φτιαγμένα. Αντί για την αεροτομή συνήθως μπορείτε να βγάλετε όλη τη μάσκα.



Μαυρη Σημαια

Το Newman Haas έχει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά που δεν έχουν πειραχθεί, όπως την ομάδα των pits που παρακολουθείτε να βγάζει και να αντικαθιστά τα λάστιχά σας καθώς και ένα menu που σας επιτρέπει να τους γνωστοποιείτε τις απαιτήσεις σας σχετικά με τα καύσιμα και την πίεση των ελαστικών. Αποδεχθείτε ότι δεν θα έχετε τέλειο έλεγχο του συστήματος διεύθυνσης και θα αρχίσετε να διασκεδάζετε. Τουλάχιστον, οι πίστες είναι γρήγορες και μπορείτε να ρυθμίσετε τα πάντα στα αυτοκίνητα, ενώ το διπλό σε Split Screen mode είναι καλό. Ομως, αργά ή γρήγορα θα θελήσετε να παίξετε στο πρωτάθλημα και, χάνοντας ξανά και ξανά εξαιτίας του δύσκολου χειρισμού, θα νιώσετε την επιθυμία να σπάσετε κάτι.





ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

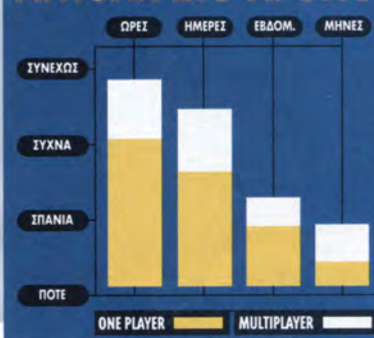
Υπάρχουν τέσσερις πίστες που φτιάχθηκαν ειδικά για το Newman Haas συν τις 10 αληθινές πίστες του Indycar. Η πιο διασκεδαστική είναι αυτή του Portland. Η διαδρομή του Ohio διαθέτει τον κατάλληλο συνδυασμό από γρήγορες ευθείες και μακριές, τρομακτικές στροφές.



Στο Newman Haas, ο αυτοκινητόδρομος του Houston, Texas είναι ότι το Monaco για τη F1: δύσκολο, με απότομες στροφές. Στην αρχή θα πάρετε αρκετές από αυτές λάθος.



Η Psygnosis με κάποιο τρόπο κατάφερε να φτιάξει τη δική της ομάδα, που φέρει το σήμα και το λογότυπο της εταιρίας. Δεν θυμάμαι να την έχω δει στη τηλεόραση...



ΚΑΜΕΡΕΣ ΠΟΥ ΣΚΟΤΩΝΟΥΝ

Εστω και απλά να ακουμπήσετε ένα άλλο αυτοκίνητο, το Newman Haas έχει την εκνευριστική συνήθεια να απομακρύνεται, ενώ εσείς προσπαθείτε να επανακτήσετε τον έλεγχο. Η ξαφνική αλλαγή σας εμποδίζει να οδηγήσετε ευθεία και δεν υπάρχει τρόπος να το αποφύγετε, ακόμα και αν χρησιμοποιείτε την πίσω κάμερα την ώρα που συμβαίνει.



Ουπς! Μόλις γρατζουνίσατε το αυτοκίνητο μπροστά. Δεν πειράζει, όλα είναι υπό έλεγχο...



Εηη! Κατευθύνεστε σε μια απότομη στροφή, αλλά η κάμερα "πετά" στον ουρανό!



Προσπαθώντας να πάρετε δεξιά στροφή με αυτή την κάμερα, ορμήσατε στα διαχωριστικά.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 74%

Το F1 '97 είναι καλύτερο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Formula 1 '97
TOCA

Του Παναγιώτη Μπερδένη

WAYNE GRETZKY'S

ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΤΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΑΛΛΑΞΑΝ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΘΟΥΝ ΤΑ... ΚΕΡΔΗ.

Ολοι στον πάγο!

Χμμμ... Δεν είμαι σίγουρος αν συμφωνώ με αυτό! Βγάζουμε καινούρια έκδοση παιχνιδιού, όταν το μόνο που άλλαξε είναι οι ομάδες; Δεν είναι λίγο... χαμένα λεφτά; Με ανοιχτές αγκάλες υποδεχθήκαμε το Wayne Gretzky's Hockey (το πρώτο), το οποίο μάλιστα χαρακτηρίσαμε άριστο εξομοιωτή. Εντάξει, μπορεί να είχε κάποιες ατέλειες (και ποιο παιχνίδι δεν έχει;), αλλά σε γενικές γραμμές ήταν εξαιρετικό. Τώρα, βέβαια, θα νομίζετε ότι έπειτα από έναν χρόνο οι προγραμματιστές θα διατήρησαν όλα τα καλά στοιχεία του αυθεντικού και θα βελτίωσαν ή ίσως ξεφορτώθηκαν τα υπόλοιπα, έτσι δεν είναι; Δυστυχώς, όμως, θα σας απογοητεύσω - εκτός κι αν το μόνο παράπονο που είχατε αφορά στις παλιές ομάδες και την έλλειψη φωτογραφιών για τους παίκτες. Πέρα από την αισθητική του παιχνιδιού λίγα στοιχεία έχουν αλλάξει και θα περάσουν εύκολα απαρατήρητα. Ας υποθέσουμε, όμως, ότι δεν έχουν αγοράσει όλοι την αρχική έκδοση του παιχνιδιού. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να κάνουμε λόγο για ένα πολύ καλό παιχνίδι. Αν μάλιστα σας αρέσει η ιδέα να πατινάρετε σε μια παγωμένη πίστα, αλλάζοντας... τα φώτα των αντιπάλων με το μπαστούνι, όταν δεν σκοράρετε, τότε σας το συνιστάμε ανεπιφύλακτα.



ΜΠΑΣΤΟΥΝΙΑ... ΕΠ' ΩΜΟΥ

Ξεκινώντας θα αναφέρουμε ότι το αναλογικό joystick είναι αυτό ακριβώς που χρειάζεστε στο παιχνίδι. Κινούμενοι αργά ή γρήγορα, στρίβοντας απότομα ή χαλαρά, τα αναλογικά joysticks μοιάζουν να φτιάχτηκαν ακριβώς για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Το puck (για τους μη έχοντες γνώση πρόκειται για την μπάλα του hockey) μπορεί να έχει "ουρά" όπως αυτή που

Το μοχλάκι του N64 είναι

Memory Options

Memory: Δεν χρησιμοποιείται.

Controller Pack: Αποθηκεύει τα σκορ, τα στατιστικά στοιχεία, τις θέσεις στο πρωτάθλημα κ.ά.





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Midway
Παίκτες: Μέχρι 4



Single Player



Multiplayer



Cartridge



Controller Pack



Ο παίκτης που ελέγχετε φαίνεται με έναν χρωματιστό κύκλο. Οταν αποκτήσετε τον έλεγχο του puck, το αστέρι γίνεται κύκλος.



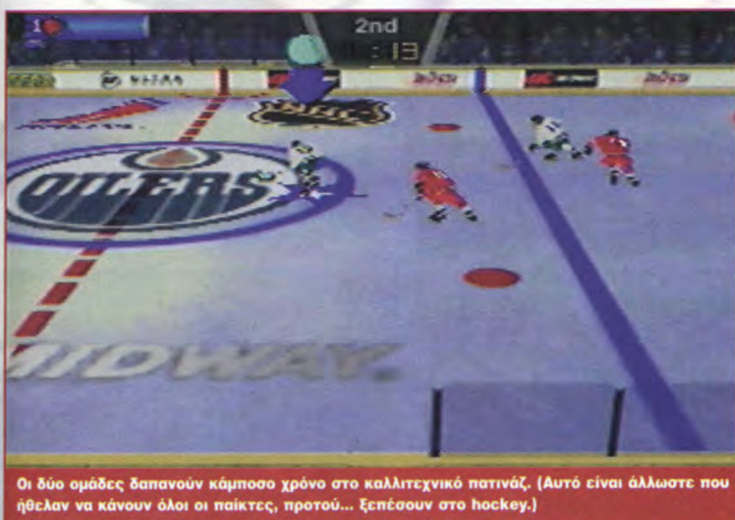
Οταν το puck κινείται, αφήνει πίσω του μια ουρά (όπως αυτή ενός κομήτη). Αυτή μπορεί να απενεργοποιηθεί, ωστόσο είναι χρήσιμη, αφού δείχνει προς τα πού κινείται η μπάλα.



Αν παρακολουθείτε το παιχνίδι από τα πλάγια, θα δείτε έναν τεράστιο δείκτη για τη θέση του puck. Πάλι καλά που δεν γράφει και ότι "το puck είναι εδώ".

HOCKEY '98





Οι δύο ομάδες δαπανούν κάμποσο χρόνο στο καλλιτεχνικό πατινάζ. (Αυτό είναι άλλωστε που ήθελαν να κάνουν όλοι οι παίκτες, προτού... ξεπέσουν στο hockey.)

αφήνουν πίσω τους οι κομήτες και σας επιτρέπει να βλέπετε πού βρίσκεται και προς ποια κατεύθυνση κινείται. Τώρα, βέβαια, αν εξακολουθείτε να δυσκολεύεστε στον εντοπισμό του, μπορείτε να επιλέξετε μία από τις κάμερες (επτά στο σύνολό τους), οι οποίες το δείχνουν με έναν μεγάλο δείκτη και το ακολουθούν σε όλη την πίστα. Αν κάνετε αυτή την επιλογή, δεν θα αντιμετωπίσετε πρόβλημα με το puck, αλλά δεν θα μπορείτε να εντοπίζετε εύκολα τον παίκτη σας.

Σκοτωμος Χωρις Οπλα

Το παιχνίδι ξεκινά στη σέντρα με μία πρόσωπο με πρόσωπο αναμέτρηση δύο παικτών σε κοντινό πλάνο. Αμέσως μετά η κάμερα αλλάζει ανάλογα με τις ιδιαίτερες ρυθμίσεις σας. Εμείς σας προτείνουμε την επιλογή "high overhead", μέσω της οποίας έχετε συνεχές zoom των φάσεων του παιχνιδιού, κάτι που σας βοηθά να βρίσκετε προς τα πού πέφτουν τα τέρματα.

φτιαγμένο για αυτό το παιχνίδι.

Οπως συνέβαινε και στην προηγούμενη έκδοση, και εδώ γίνονται καβγάδες μεταξύ των παικτών, όταν αυτοί "τα πάρουν στο κρανίο" (έτσι τουλάχιστον αναφέρεται στο manual). Τα γρονθοκοπήματα αρχίζουν όταν ο μετρητής της τσαντίλας ενός παίκτη αυξηθεί αισθητά. Πάντως, παρ' ότι προσπαθούσα επί τρία παιχνίδια να τσαντίσω όσο το δυνατόν περισσότερους αντιπάλους, μάπες δεν έπεσαν.

Εχετε δύο επιλογές στη διάθεσή σας: την arcade και τη simulation. Στην πρώτη επιλογή μπορείτε να παίξετε μόνοι σας ή με τρεις φίλους σας το ανώτερο. Εδώ κάθε ομάδα έχει τρεις παίκτες και έναν τερματοφύλακα, ενώ οι κανονισμοί είναι λιγότεροι. Στην κανονική επιλογή (simulation) το παιχνίδι είναι πιο ρεαλιστικό, με περισσότερους κανόνες και στατιστικές. Με άλλα λόγια, είναι μία επιλογή για όσους θέλουν ένα πιστό αντίγραφο της

ΜΗΝ ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΤΕΡΜΑΤΟΦΥΛΑΚΑ

Οι τερματοφύλακες του hockey είναι πολύ σκληρά καρύδια. Ετσι πρέπει να είναι άλλωστε, προκειμένου να μπορούν να αντιμετωπίζουν τους αρκετά ασταθείς παίκτες. Παρ' όλα αυτά, οι παίκτες εξακολουθούν να τους προκαλούν όπως κι ένας άτυχος επιθετικός στο σημερινό παιχνίδι. Ας πάμε στο γήπεδο για ένα replay...

1ος σχολιαστής: "Και ο Roy έπεσε κάτω, ο τύπος είναι ξαπλωμένος και δεν φαίνεται να μπορεί να σηκωθεί. Τι συνέβη, Jim;"



2ος σχολιαστής: "Δεν ξέρω, Bob, τη μια στιγμή ήταν όρθιος, την επόμενη φαρδύς πλατύς στον πάγο. Ας δούμε το replay..."

1ος σχολιαστής: "Λοιπόν, αυτό που βλέπουμε είναι μια συνδυασμένη επίθεση από τους Roy και Nick. Θα προσπαθήσουν να μπερδέψουν τον τερματοφύλακα."

2ος σχολιαστής: "Ακριβώς, Bob, φαίνεται ότι... και να το σουτ! Ναι, το puck πηγαίνει μέσα... και αναπηδά! Ο τερματοφύλακας το απέκρουσε χωρίς πρόβλημα."



1ος σχολιαστής: "Ατσαλη επίθεση. Ο Roy φαίνεται να επιβραδύνει, ναι, στρίβει και απομακρύνεται..."



2ος σχολιαστής: "Για μισό λεπτό, ξαναγύρνα προς τον τερματοφύλακα."



1ος σχολιαστής: "Δεν έχω ιδέα, Jim, αλλά δεν δείχνει ευχαριστημένος. Επιτίθεται στον τερματοφύλακα!"



2ος σχολιαστής: "Οχι και πολύ καλή κίνηση, Bob, σίγουρα ο Roy θα μάθει να..."

1ος σχολιαστής: "Αουτς, ο τερματοφύλακας τον έριξε κάτω!"



2ος σχολιαστής: "Σαν σακί με πατάτες, Jim, δεν νομίζω να σηκωθεί γρήγορα!"



Οταν παίζουν πολλοί παίκτες, καθένας έχει διαφορετικού χρώματος κύκλο. Το μωβ είναι της CPU (όχι τίποτε άλλο δηλαδή, αλλά για την περίπτωση που το N64 ξεχάσει ποιον παίκτη ελέγχει).



Η δεύτερη περίοδος τελείωσε και το Edmonton προηγείται του Detroit με 2-1.



Εάν βιάζεστε... να πάτε στο μπαρ για ένα τελευταίο ποτό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την επιλογή turbo.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΚΟΡΑΡΕΤΕ

Οι τερματοφύλακες στο Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι πολύ καλοί αλλά μπορούν να νικηθούν. Ας δούμε με τη βοήθεια του replay ένα εντυπωσιακό γκολ.

1) Οι παίκτες έχουν πάρει θέσεις. Οι άσπροι έχουν το puck αλλά οι κόκκινοι τους μπλοκάρουν καλά. Ετσι δεν υπάρχει άνοιγμα για σουτ.

2) Ο άσπρος παίκτης με το puck τρέχει προς το μέσον για να σουτάρει πιο εύκολα...

3) ... πιάνοντας στον ύπνο τους κόκκινους.

4) Καταλαβαίνοντας το λάθος τους, οι κόκκινοι κλείνουν την άμυνά τους...

5) ... αλλά ο άσπρος παίκτης σουτάρει.

6) Δυστυχώς, από τη βιασύνη του ο άσπρος δεν σημαδεύει καλά και ο τερματοφύλακας αποκρούει.

7) Το puck εξοστρακίζεται και φθάνει στον δεύτερο άσπρο επιθετικό που περίμενε παρακολουθώντας τη φάση.

8) Προτού σηκωθεί ο τερματοφύλακας, ο άσπρος φέρνει το puck αριστερά...

9) ... σουτάρει δυνατά και...

10) ... σκοράρει.

11) Ο σκόρερ πανηγυρίζει.



πραγματικότητας, περιλαμβανομένων των γκολ, των αποκρούσεων μέχρι και των τεστ ντοπαρίσματος (απλώς αστειευόμαστε). Η νοημοσύνη των παικτών στο πρώτο Gretzky ήταν απογοητευτική, αφού έπεφταν εύκολα στις παγίδες των αντιπάλων και έκαναν λανθασμένες πάσες, οι δε μπορούν να κουνηθούν σχεδόν καθόλου, πόσο μάλλον να κινούνται γρήγορα. Από πλευράς γραφικών το εξεταζόμενο παιχνίδι θυμίζει την προηγούμενη έκδοση, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα περιλαμβάνονται φωτογραφίες των παικτών και διαφορετικές ομάδες. Χαρακτηριστικά όπως το

Αν σας αρέσει το άθλημα, το WGH '98

τερματοφύλακες ήταν πανεύκολο να νικηθούν. Στο δεύτερο παιχνίδι η κατάσταση έχει αλλάξει.

Οι Νέοι Τερματοφύλακες

Το πρόβλημα με τους τερματοφύλακες έχει διορθωθεί, αφού είναι σχεδόν αδύνατο να σκοράρετε εναντίον τους. Καταρχήν, κινούνται εξίσου γρήγορα - αν όχι ταχύτερα - με τους υπόλοιπους παίκτες. Οσοι από εσάς έχετε δει αγώνα hockey ξέρετε ότι οι τερματοφύλακες φορούν τόσα προστατευτικά εξαρτήματα που δεν

2η γνώμη

Το Gretzky '98 είναι ένα καλό παιχνίδι αφού είναι ίδιο με την προηγούμενη έκδοση, κάτι το αναμενόμενο. Εδώ έχουμε μία περίπτωση κατά την οποία η ετήσια ανανέωση του παιχνιδιού ήταν χαμένος χρόνος για όλους, εκτός από τους πολύ πορωμένους φίλους του αθλήματος του hockey. Αν έχετε το Gretzky, αποφύγετέ το - εκτός κι αν θέλετε ένα για... back-up.



Από ψηλά φαίνονται σαν μυρμήγκια... με παγοπέδιλα και μυρμηγκομπαστούνια.

- Γκρρρρρρρρ..., θα σε φάω ζωντανό.
- Αγκρρρ..., θα σε λιώσω.

ρυθμιζόμενο γήπεδο, η επιλογή replay και η δυνατότητα ρύθμισης του αριθμού παικτών σε κάθε ομάδα είναι παρόντα και σε αυτήν την έκδοση προσφέροντας την αίσθηση της ποικιλίας, παρ' ότι τίποτα καινούριο δεν προστέθηκε.

Η μεγαλύτερη απογοήτευση εντοπίζεται στο ότι ακόμα δεν μπορεί να παίξει παρά μόνο ένας παίκτης στην επιλογή simulation. Είναι πιο διασκεδαστικό όταν παίζετε με έναν φίλο σας εναντίον δύο άλλων "φίλων". Θα ήταν υπερβολικό να ζητούσαμε two-players mode για τους αγώνες πρωταθλήματος; Τέλος πάντων...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Αρκετά με την γκρίνια. Το γεγονός είναι ένα: το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι εξαιρετικό παιχνίδι. Ο έντονος ανταγωνισμός που αναπτύσσεται κατά τους αγώνες πρωταθλήματος θα σας κάνει να κολλήσετε για... χρόνια. Βέβαια, σε αυτό θα βοηθήσει και ο χρόνος που θα χρειαστείτε για να μάθετε να νικάτε τους υπεράνθρωπους τερματοφύλακες. Υπάρχουν αρκετά στοιχεία σε αυτό το παιχνίδι τα οποία κρίνονται ικανά να διατηρήσουν το ενδιαφέρον σας αμείωτο (π.χ., από ανταλλαγή παικτών μέχρι και κάρτες παικτών - αυτές βέβαια δεν θα σας τρελάνουν, αφού είναι κατά βάση αμερικανική συνήθεια).
Το arcade mode θα σας κρατήσει πολλές ώρες απασχολημένους με την πλήρη έλλειψη κανονισμών, ενώ η multi-player επιλογή θα σας προσφέρει ατελείωτη δράση, αν βέβαια βρείτε άλλους τρεις για να παίξετε μαζί. Πρέπει να επισημάνουμε όμως πως, αν έχετε το original Wayne Gretzky's 3-D Hockey, η εξεταζόμενη έκδοση δεν είναι απαραίτητη. Στο αγοραστικό κοινό της ανήκουν αυτοί που δεν έχουν το αυθεντικό, εκείνοι οι οποίοι το έχουν μεν αλλά διαθέτουν αρκετά χρήματα ώστε να αγοράσουν και αυτήν, οι πραγματικοί φίλοι του συγκεκριμένου σπορ και όσοι κατάφεραν να πουλήσουν το παλιό στο φίλο τους στην τιμή του καινούριου. Καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για ένα ίδιο με το πρώτο παιχνίδι, το οποίο υπεβλήθη σε lifting. Ούτως ή άλλως, το Wayne Gretzky's 3-D Hockey 98 είναι ένα από τα καλύτερα αθλητικά παιχνίδια και σίγουρα το καλύτερο παιχνίδι hockey που είναι διαθέσιμο σε Nintendo 64 κατά την παρούσα φάση.

Όταν ο παίκτης σας είναι εκτός οθόνης, ένα χρωματιστό τόξο σάς δείχνει πού ακριβώς βρίσκεται (βλ. παίκτη Νο 2).

...είναι το καλύτερο.

Γενικά

- (+) Εντυπωσιακοί τρισδιάστατοι παίκτες
- (+) Γρήγορο και "απαλό" gameplay
- (+) Πολύ καλή επιλογή replay
- (-) Ίδιο με το προηγούμενο

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

ΩΡΕΣ / ΗΜΕΡΕΣ / ΕΒΔΟΜ. / ΜΗΝΕΣ
ΣΥΝΕΧΩΣ / ΣΥΧΝΑ / ΣΠΑΝΙΑ / ΠΟΤΕ
ONE PLAYER / MULTIPLAYER

Διαλέξτε πέντε παίκτες για κάθε ομάδα και τα πράγματα θα γίνουν ολίγον ζόρικα.

Και ναι, φίλες και φίλοι, το σκορ ανοίγει ο Amonte. (Ο ποιος;)

Καλημέρα σας και καλώς ήλθατε στη μέχρι τελικής πτώσεως αναμέτρηση μεταξύ...

Κατά τη διάρκεια της σαιζόν μπορείτε να πάρετε νέους παίκτες και να ξεφορτωθείτε τους άχρηστους.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΔΙΑΡΚΕΙΑ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 85%

Καλό, αν σας αρέσει το άθλημα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Wayne Gretzky's 3-D, Hokey ISS 64

CRITICAL DEPTH

ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΚΑΙΡΟ ΟΛΟ ΚΑΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΣΧΟΛΟΥΝΤΑΙ ΜΕ ΤΑ ΥΠΟΒΡΥΧΙΑ. ΤΟ CRITICAL DEPTH ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΠΟ ΑΥΤΑ.

Του Κώστα Μελά



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: GT Interactive
Διάθεση: Software Center, τηλ.: 5233837



Single Player — Multiplayers



Split Screen — Memory Card



Dual Analogue

Ξέρετε κολύμπι;

Δεν ξέρω σε πόσους από εσάς θυμίζει κάτι το όνομα Single Trac, αλλά ξέρω ότι πολλοί γνωρίζετε το Warhawk και το Twisted Metal 2. Αυτά τα παιχνίδια, λοιπόν, είχαν προγραμματιστεί από την ανωτέρω εταιρία και είχαν διακριθεί για το πολύ καλό gameplay τους. Από τότε όμως και για πολύ καιρό η εταιρία δεν είχε βγάλει κανένα τίτλο, για άγνωστους λόγους. Τώρα επέστρεψε και το νέο δημιούργημά της ακούει στο όνομα Critical Depth.

Στη διάθεσή σας έχετε ένα υποβρύχιο. Προσπαθείτε να βρείτε τον Douglas McKragen και να ανακαλύψετε τι είναι τα μυστηριώδη πράσινα κουκούλια που βρίσκονται στον πάτο του ωκεανού. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να περάσετε από 11 επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας. Υπάρχουν όμως και άλλα modes για να διαλέξετε. Ετσι, μπορείτε να παίξετε συνεργαζόμενος με έναν φίλο σας ή εναντίον του σε split-screen. Ο,τι κι αν επιλέξετε, θα εντοπίσετε αρκετές ομοιότητες με το Twisted Metal, χωρίς όμως να μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι φθάνει στα επίπεδά του. Θα καταφέρει όμως να σας απορροφήσει για αρκετές ώρες.

The GAMES THAT Time Forgot



Μπορείτε να συνεργαστείτε με έναν φίλο σας και μαζί να τους αλλάξετε τα φώτα!



Οποιαδήποτε στιγμή μέσα στο παιχνίδι μπορείτε να αναδυθείτε στην επιφάνεια του νερού.

> "Υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos."

Ανάμεσα στα όπλα που μπορείτε να πάρετε είναι το Slow Poke (που μειώνει την ενέργεια του αντιπάλου σας), το Piranha Swarm (αυτό τον διαλύει σε κομματάκια) και το Shaker (κλέβει τα λάφυρα του άλλου σκάφους)! Ωστόσο, για να τερματίσετε το παιχνίδι δεν είναι απαραίτητο να εξοντώσετε όλους τους αντιπάλους σας. Αρκεί να μαζέψετε τα πέντε κουκούλια που θα ανοίξουν την πύλη για την επόμενη πίστα. Κάθε κουκούλι αποτελεί από μόνο του ένα bonus, διότι μπορεί να σας αυξήσει την ενέργεια, να ανεβάσει τη δύναμη των όπλων σας κ.λπ. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να κάνετε combos (!), ώστε να ξεπεράσετε πιο γρήγορα τα εμπόδιά σας, με πιο δύσκολα τα διάφορα bosses που υπάρχουν ανά πίστα.

Αυτά που δεν εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού και τα γραφικά του. Βέβαια είναι αλήθεια ότι η Single Trac έγινε γνωστή για το πολύ καλό gameplay που πρόσφεραν τα παιχνίδια της. Ωστόσο, αν αυτό δεν περιέχεται σε ένα ωραίο περιτύλιγμα, χάνει σχετικά την αξία του.



Πολλές φορές οι εχθροί θα σας την "πέσουν" από πίσω και η διαφυγή σας δε θα είναι τόσο εύκολη υπόθεση.



Πρέπει να μαζέψετε πέντε από αυτά τα πράσινα κουκούλια σε κάθε πίστα.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 70%

Για να περάσει η ώρα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Treasures of the Deep
Aquanaut's Holiday

ΗΡΘΕ Η ΩΡΑ

για το ΜΟΥΝΤΙΑΛ των ονείρων σας!

ΑΚΟΛΟΥΘΗΣΤΕ ΤΟΥΣ **ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ** ΚΑΙ ΤΗΝ **adidas®**

«ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ»!



Πολλές αφίσες με τους ήρωες των Μουντιάλ

Η μαγική ιστορία του Παγκοσμίου Κυπέλλου ζωντανεύει μέσα από πέντε φανταστικές εκδόσεις. Αδημοσίευτα στοιχεία, ανέκδοτες φωτογραφίες, πλήθος στατιστικών

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟ ΚΥΠΕΛΛΟ



ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

ΜΕΡΟΣ 2ο

ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ... ΒΡΑΖΙΛΙΑΝΙΚΟ ΟΝΕΙΡΟ

1950
1954
1958

Προλάβετε τη δεύτερη έκδοση

ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ ΜΕ ΤΟΥΣ «ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥΣ»

DEVIL'S DECEPT

INVITATION TO DARKNESS

Του Κώστα Μελά



Ο καλός και πιστός Ardebaran βοηθά τον άρχοντά του, ξεσκίζοντας έναν πολεμιστή.

ΜΑ ΤΟΥΣ ΧΙΛΙΟΥΣ ΚΟΥΚΟΥΛΩΜΕΝΟΥΣ ΠΑΠΑΔΕΣ! ΤΙ ΣΑΤΑΝΙΚΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΑ; BUHAHAHA!

Νέες ιδέες;

Τον τελευταίο καιρό παρατηρείται μια μεταστροφή στα παιχνίδια και συγκεκριμένα σε αυτά που επιτρέπουν στον παίκτη να παίρνει υπό τον έλεγχό του διάφορους χαρακτήρες. Ετσι, ενώ παλιά χειριζόμασταν ροζ γουρουνάκια και νεραϊδούλες του δάσους προσπαθώντας να επιβάλουμε τη δικαιοσύνη και την αιώνια αγάπη, τον τελευταίο καιρό βλέπουμε όλο και πιο συχνά να δίνεται στον παίκτη η δυνατότητα να πάρει το μέρος των κακών. Αυτό βέβαια είναι καλοδεχούμενο από όλους μας, διότι, όπως και να το κάνουμε, εάν δεν υπήρχε το κακό δεν θα μπορούσε να υπάρχει και το καλό. Η τελευταία προσθήκη στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιών είναι το Devil's Deception της Sunsoft, που ουσιαστικά αποτελεί ένα μείγμα strategy και role playing game.



Η Astarte είναι η βοηθός του Διαβόλου και σας παρέχει πολλές χρήσιμες πληροφορίες.

In League With Satan

Είστε ο γιος ενός βασιλιά και, ενώ όλα πηγαίνουν καλά και ωραία, ο πατέρας σας δολοφονείται. Ο ελεεινός και καταχθόνιος αδελφός σας δεν χάνει την ευκαιρία και κατηγορεί εσάς για το φόνο. Προτού καλά-καλά το καταλάβετε, είστε καταδικασμένος σε θάνατο και μάλιστα στην πυρά. Εκεί λοιπόν που κάθεστε και ψήνεστε, ξαφνικά, τσουφ!, βρίσκεστε σε ένα μαγεμένο δάσος να συζητάτε με τον Σατανά. Αυτός σας προσφέρει την αθανασία, με αντάλλαγμα να φυλάξετε το κάστρο του και να τον αναστήσετε. Φυσικά εσείς δέχεσθε, και το παιχνίδι αρχίζει!

666, The Number Of The Beast

Η όλη σύλληψη του παιχνιδιού θυμίζει πάρα πολύ έντονα το Dungeon Keeper. Ο σκοπός σας είναι πολύ απλός και επικεντρώνεται σε δύο σημεία: να πιάσετε τους εισβολείς και να αποφασίσετε τι θα τους κάνετε. Εχετε στη διάθεσή σας κάποιες παγίδες, οι οποίες πρέπει να στηθούν κατάλληλα για να τα καταφέρετε. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο περισσότερες παγίδες μπορείτε να κατασκευάσετε και να τοποθετήσετε στα διάφορα δωμάτια. Η σειρά με την οποία θα τις στήσετε παίζει μεγάλο ρόλο, και θα χρειαστεί να μάθετε τα κόλπα του παιχνιδιού αν θέλετε να προχωρήσετε. Στο μεγαλύτερο μέρος της δράσης θα παίζετε από προοπτική πρώτου προσώπου, ώστε να δελεάζετε τους ήρωες και να επιτηρείτε πόσο καλά λειτουργούν οι παγίδες σας. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι τόσο δυσκολότερο γίνεται, διότι οι εισβολείς όχι μόνον είναι πιο έξυπνοι αλλά επιπλέον έχουν μεγαλύτερη αντοχή. Αν, δε, συλλάβετε έναν φιλόδοξο ήρωα, θα πρέπει να αποφασίσετε τι θα τον κάνετε. Μπορείτε να τον θυσιάσετε στον άρχοντά σας και να πάρετε μαγικούς πόντους, να τον σκοτώσετε και να πάρετε λεφτά ή να κρατήσετε το πτώμα του για να δημιουργήσετε τα δικά σας τέρατα! Κάθε αποστολή που ξεκινά σας βρίσκει σχεδόν χωρίς τίποτα. Ετσι, πρέπει κάθε φορά να φτιάχνετε από την αρχή όλα τα δωμάτια και τις παγίδες, κάτι που από ένα

> "Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο."



Σύστημα: Sony PlayStation
Κατασκευαστής: Sunsoft



Single Player | Memory Card



Συμβουλευτείτε το χάρτη για να δείτε πού βρίσκονται εχθροί, αντικείμενα και παγίδες.



Αυτός είναι ο Doneal ο έμπορας. Θα σας πουλήσει διάφορα spells, potions και γενικά οτιδήποτε μπορεί να χρειαστείτε. Προσέξτε, λοιπόν, μην τον σκοτώσετε!



Από πού ξεφύτρωσε πάλι αυτός; Μα δεν σέβεται πια κανείς την ιδιωτική περιουσία;

ON







Μελετώντας τα διάφορα σημάδια, μπορείτε να μάθετε κόλπα για να βρίσκετε κρυφές πόρτες.



Μερικά δωμάτια, όπως αυτό, περιέχουν κρυφές πόρτες. Εσείς απλά πρέπει να τις βρείτε.

ΣΚΕΦΘΕΙΤΕ!

Το πόσο επιτυχημένος θα αποδειχθείτε εξαρτάται αποκλειστικά από εσάς και τον τρόπο με τον οποίο στήσατε τις παγίδες σας.

Strategy Room

Σε αυτό φτιάχνετε τις παγίδες και τα δωμάτια. Επίσης από εδώ βλέπετε το χάρτη.



Room Build

Οταν γεμίσουν όλα τα δωμάτια με παγίδες, θα νιώσετε την ανάγκη να μετακομίσετε. Δεν χρειάζεται, όμως. Απλά φτιάξτε καινούρια.



Cage Choice

Αφού μαζέψετε αρκετό χρυσάφι, θα έχετε τη δυνατότητα να σχεδιάσετε καινούριες παγίδες. Βάλτε τη φαντασία σας να δουλέψει και φτιάξτε τη χειρότερη παγίδα που μπορείτε.





Προσέξτε μην παγιδεύσετε τον εαυτό σας, διότι η ασφάλειά σας λήγει μετά το θάνατό σας.



Μόλις σας πάρουν χαμπάρι, αρχίζει η καταδίωξη. Οδηγήστε τους στις παγίδες που έχετε στήσει για να γλιτώσετε.



Οταν αντιληφθείτε κάτι να γυαλίζει, πηγαίνετε να δείτε τι είναι. Πολλές φορές θα βρείτε χρήσιμα αντικείμενα.

σημείο και μετά καταντά ιδιαίτερα κουραστικό. Τα γραφικά του παιχνιδιού δεν καταφέρνουν να ξεπεράσουν το μέτριο, με κάτι τεράστια pixels να θυμίζουν το πρώτο Doom. Γενικά, το παιχνίδι έχει ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον και πρωτότυπο σενάριο, δεν καταφέρνει όμως να το αποδώσει εξίσου ωραία στα γραφικά του. Εντούτοις, παρ' ότι επαναλαμβανόμενο, θα καταφέρει να σας κολλήσει για αρκετό καιρό στην τηλεόρασή σας. Εμείς πάντως σας συνιστάμε να το πάρετε μόνο αν δεν μπορείτε να περιμένετε μέχρι να κυκλοφορήσει το Dungeon Keeper της Bullfrog.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΜΑΣ ΠΙΑΣΑΝΕ!

Υπάρχουν δύο κύριοι τρόποι για να κατατροπώσετε τον εχθρό σας.



HP Damaging

Μπορείτε να τον σέρνετε από παγίδα σε παγίδα μέχρι να πεθάνει. Ο θάνατός του θα σας αποφέρει κάμποσο χρυσάφι.



Capturing

Μόλις πιάσετε έναν εχθρό στην παγίδα σας, μπορείτε να αποφασίσετε τη μοίρα του: Θάνατος, Θυσία ή Δημιουργία.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **68%**

Καλό ως ιδέα αλλά βαρετό.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Dungeon Keeper
King's Field

ACTUA ICE HO

ΠΑΡ' ΟΤΙ ΟΙ ΧΕΙΜΕΡΙΝΟΙ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΙ ΑΓΩΝΕΣ ΕΧΟΥΝ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ, ΜΟΛΙΣ ΤΩΡΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΧΟΚΕΪ ΤΟΥ NAGANO 1998.

Του Νίκου Μελά



Ο κόσμος τρελαίνεται μετα το ΓΚΟΟΟΛ...



Φάση από το παιχνίδι. Αρκετά εντυπωσιακό πλάνο: μια ντρίπλα και ο παίκτης ξεφεύγει μόνος του...

Ποιος κρυώνει;



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Gremlin


Single Player


Multiplayers


Dual analogue


Multi-Tap


Memory Card

Αν και στην Ελλάδα δεν δόθηκε ιδιαίτερη σημασία, το 1998 ξεκίνησε με ένα πολύ μεγάλο αθλητικό γεγονός, την 18η Χειμερινή Ολυμπιάδα. Με αφορμή την Ολυμπιάδα πολλές εταιρίες κυκλοφόρησαν διάφορους εξομοιωτές αθλητικών παιχνιδιών, φέρνοντας στα σπίτια μας τα αθλητικά δρώμενα πουσυντελέστηκαν στα γήπεδα του Nagano. Ενα από αυτά είναι το Actua Ice Hockey, που -όπως άλλωστε υποδηλώνει το όνομά του- έχει ως θέμα του το χόκεϊ στον πάγο και προέρχεται από την Gremlin. Η συγκεκριμένη εταιρία, παρ' ότι κυκλοφόρησαν αρκετά αξιόλογα παιχνίδια χόκεϊ την ίδια εποχή, ήταν εκείνη που εξασφάλισε για τον τίτλο της τα δικαιώματα σχετικά με την Ολυμπιάδα. Τι σημαίνει αυτό; Πολύ απλά ότι το AIH περιέχει, με στατιστικά και άλλα στοιχεία, όλες τις ομάδες και τους παίκτες που συμμετείχαν στην Ολυμπιάδα του Nagano.

Μπορείτε λοιπόν να λάβετε μέρος σε όλο το τουρνουά των Ολυμπιακών Αγώνων, από τους προκριματικούς μέχρι και τον μεγάλο τελικό. Εκτός από αυτό έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και να ολοκληρώσετε το δικό σας πρωτάθλημα, όταν θα έχετε χορτάσει από την Ολυμπιάδα. Ολα τα βλέμματα στον πάγο...

Από τεχνικής άποψης, τώρα, η Gremlin είχε δώσει την πληροφορία ότι το παιχνίδι θα χρησιμοποιούσε την τεχνική του motion capturing, η οποία χρησιμοποιήθηκε επίσης κατά την κατασκευή του πολύ καλού Actua Soccer της ίδιας εταιρίας. Τελικά όμως το αποτέλεσμα δεν είναι και τόσο καλό.

Αν και οι χρωματισμοί είναι προσεγμένοι, η κίνηση των παικτών και της κάμερας, το στήσιμο των γραφικών γενικότερα αλλά και το -όχι και πολύ καλό- frame rate δεν βοηθάνε στην αληθοφάνεια των γραφικών, με αποτέλεσμα να χαλά η συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Ο ήχος κυμαίνεται σε επίπεδα λίγο καλύτερα από αυτά των γραφικών αλλά και πάλι δεν



Μία εικόνα από τα menus με το σήμα των Ολυμπιακών Αγώνων.



Οδηγος Οπλων

Συμβολισμοί:
HS: ψηλή στάση
NS: μεσαία στάση
LS: χαμηλή στάση
R: Red shadow
T: Tatsumi
M: Mikado
B: Black Lotus
U: Utsusemi
K: kannuki

KATANA

ΒΑΡΟΣ: 1,5 kgr
ΜΗΚΟΣ: 92 cm



Περισσότερα...
Παρά το ότι η πλειονότητα των πολεμιστών διαθέτει την απαραίτητη ικανότητα για το χειρισμό του Katana, έχει μεγαλύτερη αξία όταν χρησιμοποιείται από δυνατότερους πολεμιστές με μέτρια ευκινησία.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Καλό για κοντινής και μακρινής εμβέλειας επιθέσεις. Πολύ καλό για τα γρήγορα combos και thrusting hacks.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με το όπλο
Black Lotus και Utsusemi.

Βασικες Επιθεσεις

Ψηλη Σταση
Overhead Chop – ▲
Cross Cut – ●
Spinning Sweep – ×
Dodge Step – ←, ▲
Backing Chop – ←, ●
Sidestep Slash Left – ↑, ● (για NS)
Sidestep Slash Right – ↓, ● (για NS)
Ground Stab – →→, ● (όχι B)
Lunging Sweep – →→, × (όχι B)
Lunging Chop – ←→, ●

Μεσαια Σταση
Overhead Chop – ▲
Cross Cut – ●
Sweep Cut – ×
Dodge Step – ←, ▲
Backing Chop – ←, ●
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Deep Lunging Chop – →→, ▲
Lunging Stab – →→, ●
Lunging Slash – →→, ×
Lunging Head Strike – ←→, ▲
Sword Bat – ←→, ●

Χαμηλη Σταση
Stepping Overhead Chop – ▲
Quick Cross Cut – ●
Underhand Chop – ×
Backing Sweep – ←, ×
Sidestep Sweep Left – ↑, ×
Sidestep Sweep Right – ↓, ×
Lunging Throat Stab – →→, × (όχι U)
Lunging Side Cut – ←→, ▲
Lunging Underhand Chop – ←→, ● (όχι U)

Combo Επιθεσεις

Ψηλη Σταση
Quick Chop & Cut – ▲, ●
Cross Cut & Head Strike – ●, ▲
Sweep & Chop – ×, ▲
One-Step Pass – ←, ▲, ▲ (για NS)

Μεσαια Σταση
Double Cross – ●, ●
Triple Cross – ●, ●, Pause, →, ●
Chop & Slash – ▲, ●
Chop & Double Slash – ▲, ●, Pause, ●
Chop, Slash & Head Strike – ▲, ●, ▲
One-Step Pass – ←, ▲, ▲
Bat & Stab – ←→, ●, ●
Bat & Head Strike – ←→, ●, ▲

Χαμηλη Σταση
Chop & Sweep – ▲, ×
Quick Double Cross – ●, ●
Underhand Chop & Lunge – ×, ●

Ειδικες Επιθεσεις

Σε Οποιαδηποτε Σταση
Rising Strike – →, R2, R1, × (R, B, U)
Leaping Chop – →, R2, ▲ (M, B, U)
Ducking Sweep & Chop – →, R2, ×, ▲ (B, U)
Crouching Sweep – →, R2, ×

RAPIER

ΒΑΡΟΣ: 0,9 kgr
ΜΗΚΟΣ: 76 cm



Το Rapier είναι το πιο γρήγορο όπλο στο Bushido Blade. Αν και με τους περισσότερους μαχητές θα διαπιστώσετε δικαιολογημένα ότι έχει περιορισμένες δυνατότητες.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Σχεδιασμένο για διεισδυτικές επιθέσεις χαρακτήρων με καλή ευκινησία. Ωστόσο, οι μικρές αμυντικές ικανότητες και οι απότομες επιθέσεις είναι τα αδύνατα σημεία του.



Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο
Black Lotus



Γενικες Κινησεις

ΨΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ – ▲
ΜΕΣΑΙΑ ΕΠΙΘΕΣΗ – ●
ΧΑΜΗΛΗ ΕΠΙΘΕΣΗ – ×
ΑΠΟΚΡΟΥΣΗ/BLOCK – ■
ΤΡΕΞΙΜΟ – L1
ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΠΑΝΩ) – R1
ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΑΣΗΣ (ΚΑΤΩ) – R2
ΑΠΩΘΗΣΗ – R2 (ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ BLOCK)
ΓΟΝΑΤΙΣΜΑ 'Η ΜΑΖΕΜΑ ΟΠΛΟΥ – →, R2
ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ 'Η ΧΙΟΝΙΟΥ – →, R2, R2
ΠΗΔΗΜΑ – →, R2, R1
ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΪ – ↑ OR ↓
ΒΗΜΑ ΣΤΟ ΠΛΑΪ ΜΕ ΠΗΔΗΜΑ – ↑↑ OR ↓↓
ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΤΑ ΠΙΣΩ – ←
ΜΕΓΑΛΟ ΒΗΜΑ ΠΙΣΩ – ←←
PAUSE - ΚΑΝΕΤΕ ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΥΣΗ ΠΡΟΤΟΥ ΠΑΤΗΣΕΤΕ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΠΛΗΚΤΡΟ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ - SELECT (ΜΟΝΟ ΟΤΑΝ ΕΙΣΤΕ ΑΝΑΠΗΡΟΙ)
ΣΤΑΜΑΤΗΜΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ - START
RESET - START + SELECT
RESET ΣΕ VS MODE - L1 + L2 + R1 + R2 + START + SELECT

Οταν Ειστε Αναπηροι

ΧΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΑΠΟΤΟΜΗ ΚΙΝΗΣΗ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΜΠΡΟΣ – ▲
SLASH – ●
SWEEP – ×
PARRY ATTACK – ■
ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ ΟΡΘΙΟΣ – R1
STAND AND LUNGE – R1, ▲
FALL DOWN – R2
ΡΙΨΗ ΧΩΜΑΤΟΣ 'Η ΧΙΟΝΙΟΥ – →, R2
ΡΙΨΗ ΚΡΥΦΟΥ ΟΠΛΟΥ – →, ●
SLASH OVERHEAD – ▲ (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
SLASH ABOVE CHEST – ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
FLIP OVER AND SLASH – × (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
ROLL BACK – ← (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
ROLL BACK AND LUNGE – ←, ● (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
SIT UP – → (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
ROLL TO SIDE – ↑ OR ↓ (ΣΤΗΝ ΠΛΑΤΗ)
CRAWL FORWARD AND SIT UP – → OR ← (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)
ROLL OVER – ↑ OR ↓ (ΣΤΟ ΣΤΗΘΟΣ)

MIKADO



Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙ[Α]
ΗΛΙΚΙΑ: 22
ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
ΥΨΟΣ: 1,71 Μ
ΒΑΡΟΣ: 59 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΚΑΛΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΟΠΛΩΝ
ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΟΠΛΑ: NAGINATA ΚΑΙ NODACHI
ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: AIKUCHI





Naginata

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
DOUBLE CHOP & SLICE – ▲, ▲, PAUSE, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
SHAKING STAB – ←→, ●
LUNGING UPSWING – →→, ▲
TRIPLE STAB – →, ●, ●, ●
MIKADO'S VAULT – ←→, ▲, ×, PAUSE, R1, PAUSE, ×

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
STEPPING SPIN STRIKE – →→, ▲
FLYING UPSWING – ←→, ●
FOUR-POINTS STAB – ←→, ▲, ●, ×, PAUSE, ●

NoDachi

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
SHORT LUNGING CHOP – →→, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
SWORD BAT – ←→, ●
SWORD BAT & SLASH – ←→, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
DOUBLE SLICE – ×, ×

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
LEAPING CHOP – →, R2, ▲

Saber

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
ROLLING CUTTER – →→→, PAUSE, ●

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT CHOP – →, R2, ×

Broadsword

ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
DOUBLE STRIKE – ←→, ▲



RED SHADOW



Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΡΩΣΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 25
ΦΥΛΟ: ΓΥΝΑΙΚΑ
ΥΨΟΣ: 1,56 εκ.
ΒΑΡΟΣ: 68 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΚΑΙ ΕΥΚΙΝΗΣΙΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ: SHURIKEN (5)



Long Sword
ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Lunging Cut – ←→, ●
Rolling Sweep – →→, ×
Somersault Slash – →, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Side-Roll Sweep – →→, ×

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Somersault – ←←
Double Somersault – ←←←

Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Rolling Cutter – →→→, Pause, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Easy Rolling Cutter – ●, ×

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Somersault Chop – →, R2, ×

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Slash – ▲
Chest Stab – ●
Ankle Stab – ×
Backing Stab – ←, ▲
Twirling Sweep – ←, ×
Sidestep Stab Left – ↑, ●
Sidestep Stab Right – ↓, ●
Lunging Slash – →→, ▲ (όχι B)
Lunging Stab – →→, ●
Lunging Underhand Slash – ←→, ▲
Deep Lunging Stab – ←→, ● (R, T, M)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Head Stab – ▲
Chest Stab – ●
Ankle Stab – ×
Backing Stab – ←, ●
Sidestep Stab Left – ↑, ●
Sidestep Stab Right – ↓, ●
High Lunging Stab – →→, ▲
Lunging Stab – →→, ●
Lunging Head Stab – ←→, ▲ (όχι U, K)
Delayed Power Stab – ←→, ● (όχι B)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Head Stab – ▲
Chest Stab – ●
Ankle Stab – ×
Spinning Cut – ←, ●
Kneeling Slash – ←, ×
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Glancing Head Stab – →→, ▲
Short Head Stab – →→, ●
Lunging Sweep – →→, ×
Turning High Stab – ←→, ▲ (όχι U, K)
Lunging Stab – ←→, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Slash & Stab – ▲, ●
Double Stab – ●, ●
Low Stab & Chop – ×, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Double Stab – ▲, ×
Triple Stab – ▲, ×, Pause, ▲
Triple Stab & Lunge – ▲, ×, Pause, ▲, Pause, ●
Triple Stab, Lunge & Chop – ▲, ×, Pause, ▲, Pause, ●, Pause, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Trip & Spin – ×, ●
Double Head Stab – ▲, ▲

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Rapier Uppercut – →, R2, ×
Flying Skull Splitter – →, R2, R1, ×

NAGINATA
ΒΑΡΟΣ: 2,2 kgr
ΜΗΚΟΣ: 181cm



Είναι το ιδανικό όπλο γι' αυτούς που προτιμούν να προφυλάσσονται από απόσταση. Είναι το πιο μακρύ όπλο στο Bushido Blade παρ' όλο που το μέγεθος δεν είναι το παν!

Πλεονεκτήματα/ Μειονεκτήματα
Λόγω της μεγάλης απόστασης από την οποία θα το χρησιμοποιείτε, δεν θα χρειαστεί να είστε στη ζώνη επίθεσης του αντιπάλου σας. Παρ' όλα αυτά, αν βρεθείτε κοντά του, η ποικιλία των κινήσεών σας θα είναι περιορισμένη.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο Mikado.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Wide Slice – ●
Low Slice – ×
Kneeling Slice – →, ×
Backing Chop – ←, ▲
Side-step Slice Left – ↑, ●
Side-step Slice Right – ↓, ●
Lunging Slice – →→, ●
Charging Underhand Chop – ←→, ▲
Charging Slice – ←→, ●
Lunging Chop – →→, ▲ (όχι R, B, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Wide Slice – ●
Sidestep Low Slice Right – ×
Sidestep Low Slice Forward – →, ×
Backing Stab – ←, ●
Sidestep Slice Left – ↑, ●
Sidestep Slice Right – ↓, ●
Push Stab – →, ●
Lunging Stab – →→, ●
Twirl Chop – ←→, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Stepping Chop – ▲
Stepping Wide Slice – ●
Stepping Low Slice – ×
Quick Low Stab – →, ×
Spinning Cut – ←, ●
Backing Low Stab – ←, ×
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Quick High Stab – ←→, ▲

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Double Chop – ▲, ▲
Triple Chop – ▲, ▲, Pause, ▲
Double Cross – ●, ●
Lunge Chop & Slice – →→, ▲, ● (όχι R, T, B, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Slice & Sweep – ●, ×
Chop & Poke – ▲, ●
Double Stab – →, ●, ● (όχι R, T)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Two-Point Stab – ←→, ▲, ●
Three-Point Stab – ←→, ▲, ● ×
Slash & Stab – ●, ●
Reversing Double Chop – ▲, ×
Sweep & Lunge – ×, ●

KANNUKI



Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΑΠΩΝΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 28
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,92 εκ.
ΒΑΡΟΣ: 90 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΜΕΓΑΛΗ ΔΥΝΑΜΗ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΕΙΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ(Α): SLEDGEHAMMER & BROADSWORD
ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: TENSEN



Katana
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Crouching Sweep – →, R2, ×

Sledgehammer
ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Spin Blitz – ●, ●, Pause, ●, Pause, ●



ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Lunging Skull Smash – →, R2, ▲

Broadsword
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Two-Hop Chop – →→, ▲
Triple Chop – ▲, ▲, Pause, ▲
Lunging Sweep – →→, ×
Leaping Chop – →, R2, ▲
Rising Cut – →, R2, ×

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Lunging Upswing – →→, ×
Double Slash & Chop – ●, ●, Pause, ▲

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Sweep & Double Chop – ×, ▲, Pause, ▲

SLEDGEHAMMER
ΒΑΡΟΣ: 4,5 kgr
ΜΗΚΟΣ: 83,5 cm



Αυτό το βαρύ όπλο χρειάζεται ένα σταθερό και δυνατό χέρι να το χρησιμοποιεί.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα Ο καθαρός όγκος του όπλου μπορεί να αποδειχτεί πλεονέκτημα και μειονέκτημα μαζί. Αν διασταυρωθείτε με τον αντίπαλό σας θα προκαλέσει σοβαρή ζημιά.

Χαρακτήρας που ταιριάζει καλύτερα με το όπλο Kannuki.

Βασικες Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Overhead Smash – ▲
Torso Crush – ●
Ankle Stab – ✕
Backing Smash – ←, ▲
Sidestep Crush Left – ↑, ●
Sidestep Crush Right – ↓, ●
Stepping Smash – →→, ▲ (όχι T)
Stepping Crush – →→, ●
Symmetry Swing Falls – →→, ✕ (R, T)
Hop Smash – ←→, ▲
Charging Torso Crush – ←→, ●

Μεσαια Σταση
Overhead Smash – ▲
Torso Crush – ●
Backhand Swing – ✕
Backing Swing – ←, ●
Sidestep Crush Left – ↑, ●
Sidestep Crush Right – ↓, ●
Stepping Smash – →→, ▲
Stepping Crush – →→, ●
Rushing Smash – ←→, ▲
Spinning Crush – ←→, ●

Χαμηλη Σταση
Stepping Overhead Smash – ▲
Spinning Reverse Crush – ●
Stepping Sweep – ✕
Backing Sweep – ←, ✕
Sidestep Spin Crush Left – ↑, ●
Sidestep Spin Crush Right – ↓, ●
Weapon Bat – ←→, ● (όχι T)

Combo Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Double Smash – ▲, ▲
Triple Smash – ▲, ▲, Pause, ▲
Quad Smash – ▲, ▲, Pause, ▲, Pause, ▲
Smash & Bash – ●, ●

Μεσαια Σταση
Crush & Smash – ●, ▲
Double Crush Delay – ●, ▲, Pause, ●
Double Smash – ▲, ▲

Χαμηλη Σταση
Sweep & Smash – ✕, ▲
Lunging Double Smash – ▲, ▲

Ειδικες Επιθεσεις
Σε Οποιαδηποτε Σταση
Ducking Sweep – →, R2, ✕ (K, U)

NODACHI
ΒΑΡΟΣ: 1,9 kgr
ΜΗΚΟΣ: 119,0 cm
Με την πιο μακριά λεπίδα απ' όλα τα όπλα, το Nodachi προσφέρει μια μεγάλη κλίμακα επιθέσεων και combos. Αυτή η κοφτερή λεπίδα δεν είναι για τους αδύναμους.



Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα Ισχυρή άμυνα και δυνατές επιθέσεις στα σωστά χέρια. Δυστυχώς καθυστερεί να βγει από τη θήκη και έχει αργό χρόνο επαναφοράς.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν καλύτερα με τα όπλα Utsenumi και Mikado.

Βασικες Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Overhead Chop – ▲
Wide Slice – ●
Wide Sweep – ✕
Backing Chop – ←, ▲
Ducking Sweep – →, ✕
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Lunging Chop – ←→, ▲
Spin Slice – ←→, ●

Μεσαια Σταση
Overhead Chop – ▲
Wide Slice – ●
Backhand Sweep – ✕
Kneeling Chop – →, ✕
Backing Slice – ←, ●
Sidestep Chop Left – ↑, ●
Sidestep Chop Right – ↓, ●
Lunging Cut – →→, ●
Lunging Chop – ←→, ▲
Short Upswing – ←→, ● (όχι M, U)

Χαμηλη Σταση
Slow Chop – ▲
Cross Cut – ●
Long Upswing – ✕
Backing Sweep – ←, ✕
Lunging Sweep – →, ✕
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Stepping Slash – →→, ●
Stepping Sweep – →→, ✕
Lunging Chop – ←→, ▲ (όχι U)
Charging Slash – ←→, ●

Combo Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Double Chop – ▲, ▲
Triple Chop – ▲, ▲, Pause, →, ▲
Dropping Double Cross – ●, ●
Sweep & Charging Chop – ✕, ▲
Reversing Chop – ▲, ✕

Μεσαια Σταση
Double Cross – ●, ●
Dropping Cross & Chop – ●, ●, Pause, →, ▲
Upswing & Chop – ←, →, ●, ● (όχι M, U)

Χαμηλη Σταση
Reversing Upswing – ✕, ▲
Chop & Sweep – ▲, ✕
Double Cross Delay – ●, ●

LONG SWORD
ΒΑΡΟΣ: 1,4 kgr
ΜΗΚΟΣ: 79.0 cm
Αν ο χαρακτήρας σας είναι ευκίνητος, μπορείτε να βασιστείτε στην τακτική του "hit-and-run". Ωστόσο, αν είναι ένας από τους πιο ογκώδεις πολεμιστές, θα δείτε ότι η λεπίδα σας είναι υπερβολικά κοντή.



Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα Οι γρήγορες επιθέσεις και ο χρόνος επαναφοράς του είναι χρήσιμα στις αντεπιθέσεις. Το μήκος της λεπίδας μπορεί να είναι άβολο για κάποιους μαχητές.

Χαρακτήρες που ταιριάζει καλύτερα με τα όπλα Red Shadow και Black Lotus.

Βασικες Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Double Chop – ▲
Body Stab – ●
Slashing Sweep – ✕
Backing Chop – ←, ▲
Sidestep Chop Left – ↑, ●
Sidestep Chop Right – ↓, ●
Swinging Cut – ←→, ▲
Spinning Cut – ←→, ●

Μεσαια Σταση
Overhead Chop – ▲
Chest Slice – ●
Low Cut – ✕
Backing Cut – ←, ●
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Lunging Chop – ←→, ▲
Lunging Stab – →, ●

Χαμηλη Σταση
High Slice – ▲
Spin Cut – ●
Rushing Upswing – ✕
Standing Cut – ←, ●
Backing Upswing – ←, ✕
Sidestep Cut Left – ↑, ●
Sidestep Cut Right – ↓, ●
Lunging Spin Stab – →→, ●
Hopping Ground Strike – ←→, ▲

Combo Επιθεσεις
Ψηλη Σταση
Two-Level Assault – ▲, ✕
Three-Level Assault – ▲, ✕, ▲ (όχι K)
Double Stab – ●, ●

Μεσαια Σταση
Stepping Double Cross – ●, ●
Stepping Triple Cross – ●, ●, Pause, ● (not K)
Reversing Chop – ▲, ✕

TATSUMI


Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: HIROSHIMA
ΗΛΙΚΙΑ: 16
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,80 Μ.
ΒΑΡΟΣ: 65 KGR

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΦΟΒΕΡΗ ΕΥΚΙΝΗΣΙΑ ΚΑΙ ΤΑΧΥΤΗΤΑ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΟ (Α): SABER & SLEDGEHAMMER
ΚΡΥΦΑ ΟΠΛΑ: ΚΑΝΕΝΑ

Naginata
ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
LUNGING UPSWING – →→, ▲

Sledgehammer
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT SMASH – →→, ▲
ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
CRASHING SPIN – ←→, ● (πεφτει)

Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
STAB FURY – ←→, ●, ●, ●, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
FLIPPING STAB – ✕, ▲
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
SOMERSAULT CHOP – →, R2, ✕



ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Reversing Upswing – ×, ▲
Reversing Upswing Lunge – ×, ▲, Pause, ▲
Devil's Drum – ▲, ●
Cut & High Lunge – ←, ●, ▲ (όχι K) (για NS)
Cut & Lunging Stab – ←, ●, ● (όχι K) (για NS)

ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Flying Upswing – →, R2, R1, × (R, T, M)

SABRE
ΒΑΡΟΣ: 1,2 kgr
ΜΗΚΟΣ: 72.0 cm



Αυτό το μικρό όπλο δεν είναι εργαλείο για τους αρχάριους. Εξαιτίας του μεγέθους του χρειάζεται ταχύτητα και ευκινησία για να εξισορροπηθούν τα μειονεκτήματά του.

Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα
Αν θέλετε ταχύτητα στον αγώνα σας, τότε αυτό το όπλο είναι ιδανικό. Ομως η εμβέλειά του είναι μικρή και δεν τα καταφέρνει καλά στην άμυνα.

Χαρακτήρες που ταιριάζει με τα όπλα
Tatsumi και Red Shadow.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ





ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Slash – ●
Low Slash – ×
Backing Chop – ←, ▲
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ←, ●
Stepping Chop – →→, ▲
Spin Sweep – →→, ×
Hop Chop – ←→, ▲
Straight Stab – ←→, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
High Stab – ▲
Mid Slash – ●
Low Cut – ×
Backing Slash – ←, ●
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ←, ●
Lunging Stab – →→, ●
Hop Chop – ←→, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Stepping Slash – ●
Stepping Stab – ×
Delay Stab – ←, ●
Backing Slash – ←, ×
Low Slash – →, ×
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ←, ●
Charging Spin Sweep – →→, ×
Swinging Cutter – ←→, ▲
Lunging High Stab – ←→, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Chop & Slice – ▲, ●
Chop & Double Slice – ▲, ●, ● (όχι U, K)
Double Slash – ●, ●
Double Slash & Chop – ●, ●, Pause, ▲ (όχι U, K)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Stab & Spin Cut – ×, ▲
Stab & Double Spin Cut – ×, ▲, Pause, ●
Double Slash – ●, ●
Double Slash & Chop – ●, ●, ▲
Flipping Frenzy – ●, ●, ▲, Pause × (όχι U, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Twisting Double Chop – ▲, ▲
Two-Point Slash – →, ×, ●
Three-Point Slash – →, ×, ●, ▲ (όχι U, K)

BROADSWORD
ΒΑΡΟΣ: 4,1 kgr
ΜΗΚΟΣ: 85 εκ.
Το δεύτερο από τα δύο βαριά όπλα του Bushido Blade (το πρώτο είναι το



Sledgehammer). Το Broadsword σας, αν και σας ξεγελά αρχικά, είναι πολύ πιο γρήγορο από όσο νομίζετε.

Πλεονεκτήματα/ Μειονεκτήματα
Η δίκοπη λεπίδα του ξίφους σάς επιτρέπει να επιτίθεστε χωρίς να χρειάζεται να την ξαναγυρίζετε, όπως συμβαίνει με άλλα όπλα σαν το Katana. Ο χρόνος επαναφοράς είναι αργός.

Χαρακτήρες που ταιριάζουν με το όπλο Kannuki.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Cross Cut – ●
Low Cut – ×
Backing Chop – ←, ▲
Sidestep Cut Left – ↑, ●
Sidestep Cut Right – ↓, ●
Lunging Chop – →→, ▲ (όχι K)
Lunging Cut – →→, ●
Lunging Sweep – →→, × (όχι K)
Hop Chop – ←→, ▲ (όχι M, K)
Lunging Pass – ←→, ●

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Overhead Chop – ▲
Body Slash – ●
Low Cut – ×
Backing Cut – ←, ●
Sidestep Slash Left – ↑, ●
Sidestep Slash Right – ↓, ●
Lunge Chop – →→, ▲
Lunging Slash – →→, ●
Lunging Sweep – →→, × (not K)
Spinning Slash – ←→, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Strike – ▲
Twirl Cut – ● (R, T, M πέφτουν)
Rising Sweep – ×
Wide Slash – ←, ●
Backing Chop – ←, ×
Sidestep Twirl Left – ↑, ●
Sidestep Twirl Right – ↓, ●
Stepping Chop – →→, ●
Hop Chop – ←→, ▲
Spinning Sweep – ←→, ●

COMBO ΕΠΙΘΕΣΕΙΣ
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Double Chop – ▲, ▲
Reversing Double Chop – ▲, ▲, Pause, × (όχι T, K)
Double Cross – ●, ●
Reversing Chop – ×, ×

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Double Slash – ●, ●
Double Slash & Sweep – ●, ●, Pause, × (όχι T, K)

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Reversing Upswing – ×, ▲
Slash & Chop – ←, ●, ▲ (όχι T, K)
Lunging Double Chop – ▲, ▲
Twirling Cut & Stab – ●, ● (όχι T, M, K)

Ουφ! Τώρα δεν έχετε δικαιολογία να μην τσακίζετε κάθε φορά τους αντιπάλους σας.



BLACK LOTUS
Πληροφορίες
ΕΘΝΙΚΟΤΗΤΑ: ΙΡΛΑΝΔΙΑ
ΗΛΙΚΙΑ: 36
ΦΥΛΟ: ΑΝΔΡΑΣ
ΥΨΟΣ: 1,89 Μ
ΒΑΡΟΣ: 81 KGR
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: ΕΥΣΤΡΟΦΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΞΙΟΣ ΞΙΦΟΜΑΧΟΣ
ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΟΠΛΑ: RAPIER
ΚΡΥΦΟ ΟΠΛΟ: TANKEN

Katana
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Cross – →→, ●
Lotus Sweep – →→, ×

Rapier
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Stabbing Spin Dodge – →, Pause, →, ▲
One-Step Pass – ←→, ● (για NS)

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Rushing Stab – ←→, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Double Stab – →→, ▲, ●
Lunging Triple Stab – →→, ▲, ●, Pause, ×
Lunging Quadruple Stab – →→, ▲, ●, Pause, ×, Pause, ●
Lunging Quintuple Stab – →→, ▲, ●,



Pause, ×, Pause, ●, ●
Lightning Strike – ●, ●
Double Lightning Strike – ●, ●, Pause, ●

Long Sword
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Deep Stepping Chop – →→, ▲

ΜΕΣΑΙΑ ΣΤΑΣΗ
Twisting Slash – ←→, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Lunging Sweep – →→, ×

Saber
ΨΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Stab Fury – ←→, ●, ●, ●, ●, ●

ΧΑΜΗΛΗ ΣΤΑΣΗ
Flipping Stab – ×, ▲

ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΑΣΗ
Somersault Chop – →, R2, ×

Broadsword
HIGH STANCE
Leaping Chop – →, R2, ▲
Rising Cut – →, R2, ×

NEUTRAL STANCE
Flying Strike – ←→, ▲

LOW STANCE
Reversing Upswing & Spin – ×, ▲, Pause, ●



MASTER UTSUSEMI

Πληροφορίες



Εθνικοτητα: Ιαπωνια
Ηλικια: 55
Φυλο: Ανδρας
Υψος: 1,83 μ
Βαρος: 85 kgr
Χαρακτηριστικα: Ασυγκριτος Ξιφομαχος Και Δυναμη
Καλυτερα Οπλα: Katana Και Nodachi
Κρυφο Οπλο: Kotsuka (2)

Katana

Ψηλη Σταση
Long Lunging Chop – ←→, ▲
Lunging Underhand Chop – →→, ▲

Χαμηλη Σταση
Spin Stab – →→, ×





Master's Blitz – ←→, ●, Pause, ●, ●, ●, ●

Naginata

Χαμηλη Σταση
Flying Upswing – ←→, ●

NoDachi

Ψηλη Σταση
Short Lunging Chop – →→, ▲

Μεσαια Σταση
Sword Bat – ←→, ●
Sword Bat & Slash – ←→, ●, ●

Χαμηλη Σταση
Master's Fury – ←→, ▲, Pause, ▲, ▲, ▲, ▲



ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ

Το κυριότερο στοιχείο στον αγώνα είναι οι επιθετικές κινήσεις που μπορείτε να καταφέρετε στον αντίπαλό σας ή καλύτερα στο θύμα. Η φιλοσοφία του Γιώργου είναι: "Σκότωσε, κρατώντας άμυνα μέχρι τελικής πτώσης", ενώ ο αρχισυντάκτης προτιμά να "παίζει" το θύμα. Εγώ προτιμώ ένα μείγμα των δύο. Οταν ο αντίπαλός σας υποχωρεί, σχεδόν ενστικτωδώς τρέχετε να τον σκοτώσετε. Υπάρχουν πέντε περιοχές στον αντίπαλο που πρέπει να στοχεύετε: το κεφάλι, ο κορμός, το δεξί χέρι, το αριστερό χέρι και τα πόδια. Καθεμία από αυτές παθαίνει διαφορετική ζημιά. Χτυπήματα στο κεφάλι και τον κορμό έχουν ως αποτέλεσμα ο αντίπαλός σας να σωριαστεί στο πάτωμα. Ενα σκληρό χτύπημα στο δεξί χέρι θα κάνει (μέσα σε όλα τα άλλα) πιο αδύναμο τον αντίπαλό σας στο να χειρίζεται το όπλο ή να σας ρίξει χώμα ή χιόνι. Τραυματίστε τον στα πόδια και θα μείνει ανάπηρος, κάτι το οποίο θα μειώσει σοβαρά τις επιθετικές επιλογές του.

Καλύτερη στρατηγική: Τραυματίστε τα πόδια του αντιπάλου (συνήθως με μια sweep κίνηση) και μετά κάνετε όσα combos ξέρετε για να τον αποτελειώσετε. Μπορεί να μην είναι η ευκολότερη στρατηγική, ωστόσο στο συγκεκριμένο παιχνίδι το καλύτερο στιλ επίθεσης είναι αυτό που θα αναπτύξετε μόνοι σας, κάτι που απαιτεί πρακτική εξάσκηση εκ μέρους σας.



ΜΥΣΤΙΚΑ

Δευτερα Τελειωματα

Μόλις έχετε δει τα πρώτα κανονικα τελειώματα, θα καταλάβετε την ανάγκη για ένα εναλλακτικο τέλος, κάτι όμως όχι και τόσο εύκολο. Προτού αρχίσετε την εξαντλητική μέρα σας, πρέπει να ακολουθήσετε αυστηρά τους ακόλουθους κανόνες.

1. Ο "κώδικας τιμής" του Bushido Blade πρέπει να τηρείται κάθε φορά.
2. Δεν πρέπει να δεχτείτε χτυπήματα μέχρι να αντιμετωπίσετε τον τελικό αρχηγό (Final Boss).

Νικήστε τον πρώτο αντίπαλό σας χωρίς να δεχθείτε ούτε ένα ελαφρό χτύπημα. Οταν αντιμετωπίζετε τον δεύτερο αντίπαλο, κρατήστε πατημένο το L1 και τρέξτε προς το πηγάδι στην τοποθεσία κατασκευών (δείτε Route to well section). Προτού πηδήσετε στο πηγάδι, τραυματίστε στα πόδια τους αντιπάλους σας, έτσι δεν θα πρέπει να τους αντιμετωπίσετε προτού φτάσετε στον πέμπτο αγώνα. Νικήστε τον πέμπτο αντίπαλο και τους επόμενους τέσσερις αρχηγούς χωρίς να δεχθείτε κάποιο χτύπημα. Πιστέψτε με, δεν είναι καθόλου εύκολο! Με το δύσκολο μέρος να έχει τελειώσει, θα αντιμετωπίσετε τρεις κρυφούς αρχηγούς: KINDATI, HONGOY ή τον BLACK LOTUS (με επιδέσμους). Εάν τα καταφέρατε μέχρι εδώ, δεν θα είναι δύσκολο να νικήσετε τον κρυφό αρχηγό, ειδικά αφού ο κανόνας να μη χτυπηθείτε δεν ισχύει πια. Χρησιμοποιήστε όσα continues είναι απαραίτητα για να νικήσετε τον τελικό αρχηγό και αποκαλύψτε το κρυφό εναλλακτικο τελος για αυτόν το χαρακτήρα.



1



2



3

Αποκτωντας Τον Katze

Η μεγαλύτερη πρόκληση στο Bushido Blade είναι αυτό το καλοφυλαγμένο μυστικό. Το υπέρτατο τεστ των ικανοτήτων σας βρίσκεται στο Slash Mode, αφού στο τέλος έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε και να ελέγχετε τον KATZE ως χαρακτήρα.

Ομως (πρέπει να ξέρετε μέχρι τώρα ότι πάντα υπάρχει ένα "όμως") πρέπει να σκοτώσετε και τους 100 αντιπάλους σας ΧΩΡΙΣ να πεθάνετε. Αυτό σημαίνει χωρίς continues. Αν πεθάνετε, θα πρέπει να βγείτε από το Slash Mode και να αρχίσετε ξανά από τον αντίπαλο νούμερο ένα.

Οταν θα έχετε καταφέρει να φέρετε εις πέρας αυτό το σχεδόν ακατόρθωτο καθήκον, μπορείτε να επιλέξετε τον KATZE σε vs Mode και practice Mode. Απλώς μετακινήστε το κουτάκι επιλογής στην οθόνη δίπλα από τον Red Shadow ή τον Kannuki. Αν το έχετε κάνει σωστά, δεν θα υπάρχει κέρσορας ούτε θα φαίνεται κάποιος χαρακτήρας. Για να επιλέξετε τον KATZE, απλώς πατήστε ●.



Οι κινησεις του Katze

High Shot – ▲
Middle Shot – ●
Low Shot – ×
Quick Shot – R1 + ▲
Backflip Shot – R1 + ●
Floor Shot – R2 + ●
Running Shot – L1, →, ●
Double Shot – ●, ●
Double B↑ckflip – ←←
Reload – Select









PORSCHE CHALLENGE

Του Βαγγέλη Λιβερέτου



ΤΟ PLATINUM ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΤΗΣ SONY ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΤΟΥΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΥΣ ΟΣΟ ΠΛΗΣΙΕΣΤΕΡΑ ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΝ ΝΑ ΦΘΑΣΟΥΝ ΣΤΟ ΝΑ ΟΔΗΓΗΣΟΥΝ ΜΙΑ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ PORSCHE. ΕΙΝΑΙ ΣΙΓΟΥΡΑ ΚΑΤΙ ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ!!! ΣΤΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟ ΟΔΗΓΟ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ, ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΚΑΙ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΙΤΕ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΦΘΑΣΕΤΕ ΣΕ ΑΠΙΘΑΝΕΣ ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ PORSCHE ΣΑΣ.

ΟΔΗΓΟΣ



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

Οπως σε όλα τα αγωνιστικά παιχνίδια, έτσι και σε αυτό υπάρχει κάποια τεχνική ως προς τον τρόπο με τον οποίο μπαίνετε στις στροφές αποτελεσματικά. Μην παίρνετε τις στροφές κλειστά, φρενάρετε πριν από τη στροφή και μετά επιταχύνετε, ώστε να φθάσετε σε τελική ταχύτητα τη στιγμή που ξαναβγαίνετε στην ευθεία.

Παρ' όλα αυτά, στις πιο κλειστές στροφές είναι καλύτερα να "μπαίνετε" με χειρόφρενο. Η ουσία είναι να τραβήξετε όσο χειρόφρενο χρειάζεται την κατάλληλη στιγμή: Αυτό συνήθως επιτυγχάνεται πατώντας και αφήνοντας το πλήκτρο αργά, έτσι ώστε το όχημα να γλιστρήσει κατά τη φορά της γωνίας. Εάν πατήσετε πολύ φρένο το αυτοκίνητο θα φέρει σβούρες, κάτι που εκ των πραγμάτων θέλετε να αποφύγετε.

Τις περισσότερες φορές το να προηγηθείτε είναι αρκετά εύκολο. Εντούτοις μπορεί να γίνει ακόμα ευκολότερο με το να κορνάρετε στον προπορευόμενο οδηγό, ο οποίος, αν είναι φίλος σας (κοιτάξτε τη λίστα με τους οδηγούς που ακολουθεί), θα τραβηχθεί στην άκρη.

Παρ' ότι οι συγκρούσεις με τα άλλα αγωνιστικά έχουν πλάκα, ουσιαστικά πρόκειται για χάσιμο πολύτιμου χρόνου, καθώς βασικό μέλημά σας είναι να φθάσετε έγκαιρα στα checkpoints και να προφτάσετε τον προπορευόμενο στην κούρσα. Ετσι, μην καθυστερείτε.

Βέβαια η χρήση των ταχυτήτων είναι πολύπλοκη αλλά προσφέρει τελική μεγαλύτερη κατά 3km/h (5km/h στο πρωτότυπο αμάξι).









TIME TRIAL

Ενας από τους καλύτερους τρόπους για να βελτιώσετε την οδήγησή σας υπάρχει κατά τη διάρκεια του αγώνα με αντίπαλο το ρολόι. Χωρίς να χάνετε ώρα με τα άλλα αυτοκίνητα, μπορείτε να παλαίψετε με το χρόνο σε μία από τις διαδρομές. Υπάρχει ένα αυτοκίνητο-φάντασμα με την καλύτερή απόδοσή για να το ανταγωνιστείτε. Αυτό σας βοηθά να βλέπετε τα λάθη σας και να βελτιώνετε τους χρόνους σας στη διαδρομή. Μετά από μερικούς γύρους θα έχετε γίνει ειδήμων.



ΟΙ ΟΔΗΓΟΙ

Παρ' ότι το αυτοκίνητο έχει την ίδια παρουσία για κάθε οδηγό, η επιλογή του ραλίστα επηρεάζει τον τρόπο συμπεριφοράς των ανταγωνιστών σας. Να θυμάστε ότι κανείς από τους άλλους οδηγούς δεν θα άφηνε ατιμώρητο στο δρόμο κάποιον που τράκαρε την αστραφτερή Porsche του, ακόμα και αν αυτός ο κάποιος ήταν ο καλύτερός του φίλος.

DAN



Δημόσιες σχέσεις

	Μίσος	Συμπάθεια
Beats	■■■	■■■■■■■■■■■
Rachel	■■■	■■■■■■■■■■■

ΚΟΙΤΑΖΟΝΤΑΣ ΜΠΡΟΣΤΑ

Μπορείτε να οδηγείτε κοιτάζοντας από μία από τις τρεις διαφορετικές οπτικές γωνίες που σας παρέχονται, από τις οποίες όλες έχουν τα θετικά και τα αρνητικά τους.

1. ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Από αυτή την οπτική γωνία θα απολαύσετε την πιο φοβερή κούρσα, καθώς θα βλέπετε το έδαφος να "τρέχει" κάτω από το όχημά σας. Είναι πολύ καλή επιλογή για να αξιολογείτε ευκολότερα τις στροφές. Καθώς όμως δεν μπορείτε να δείτε αρκετά μακριά μπροστά, συνιστάται μόνο στην περίπτωση που ξέρετε τη διαδρομή πολύ καλά.



2. ΚΑΝΟΝΙΚΗ

Με αυτό το πλάνο μπορείτε να δείτε μακριά ευθεία και να αποκτήσετε άποψη ως προς τη θέση σας, σε σχέση με τους άλλους που προσπαθούν να σας προσπεράσουν.



3. ΑΠΟ ΜΑΚΡΙΑ

Η καλύτερη οπτική γωνία για τους πρωτάρηδες. Είναι το πλάνο που σας επιτρέπει να δείτε το δρόμο μπροστά, βοηθώντας σας να προετοιμαστείτε για τις περισσότερες απότομες στροφές και τα διάφορα εμπόδια. Ενδείκνυται για να μάθετε τους δρόμους.



Taka-bo
Nikita
Marco

Ο συγκεκριμένος Αμερικανός αγωνιστής έχει ένα απαλό στιλ οδήγησης και δεν του αρέσει να μένει πίσω στην κούρσα. Παρ' όλα αυτά είναι μισητός από τρεις από τους άλλους οδηγούς, έτσι μάλλον κανείς δεν θα τον αφήσει να προηγηθεί.

BEATS



Δημόσιες σχέσεις

Μίσος — Συμπάθεια

Dan
Rachel
Taka-bo
Nikita
Marco

Σε αυτόν το φανταχτερό D.J. αρέσουν οι στροφές με χειρόφρενο και τα σπινιαρίσματα. Καθώς έχει θαυμάστριες στο αντίθετο φύλο, είναι αγαπητός από όλους εκτός από τον Dan, ο οποίος είναι ορκισμένος εχθρός του.

RACHEL



Δημόσιες σχέσεις

Μίσος — Συμπάθεια

Dan
Beats
Taka-bo
Nikita
Marco

Το πανέμορφο μοντέλο από τη Σουηδία οδηγεί τη μωβ Porsche με μεγάλη επιθετικότητα. Είναι αγαπητή σε όλους εκτός από τη Nikita και τον Marco.





TAKA-BO

Ο εν λόγω μανιώδης Ιάπωνας ακολουθεί αρκετά λογικό τρόπο οδήγησης. Δεν είναι μισητός από κανέναν αλλά δεν είναι και ιδιαίτερα αγαπητός σε κάνα-δυο από τους άλλους οδηγούς.
Γενικά η διαδρομή του δεν προβλέπεται να έχει πολλά προβλήματα.



Δημόσιες σχέσεις

Μίσος — Συμπάθεια

Dan
Beats
Rachel
Nikita
Marco

NIKITA



Δημόσιες σχέσεις

Hates — Neutral — Loves

Dan
Beats
Taka-bo
Rachel
Marco

Η χυμώδης Γαλλίδα δημοσιογράφος οδηγεί την κίτρινη Porsche της με μανία, βγάζοντας τους πάντες από το δρόμο. Κατά περίεργο τρόπο, κανείς δεν τη μισεί κι έτσι έχει ιδιαίτερα εύκολη διαδρομή.

MARCO



Δημόσιες σχέσεις

Μίσος — Συμπάθεια

Dan
Beats
Taka-bo
Rachel
Nikita

Ο Ιταλός γόης χρησιμοποιεί τις μηχανικές γνώσεις του και προσαρμόζεται στις απαιτήσεις της διαδρομής. Είναι το ίδιο "δημοφιλής" με τον Dan, ο οποίος είναι τελικά ο μόνος που τον συμπαθεί, έτσι δεν περιμένει καμιά χάρη από κανέναν.

ΣΚΙΩΔΗΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ



Δημόσιες σχέσεις

Μίσος — Συμπάθεια

Dan
Beats
Taka-bo
Rachel
Nikita
Marco

Ο μυστηριώδης οδηγός με το κράνος στο μαύρο, πρωτότυπο αμάξι (εμφανίζεται από τη στιγμή που θα έχετε τελειώσει τουλάχιστον μία φορά το πρωτάθλημα στο Mirror mode) χρησιμοποιεί την ταχύτητά του για να προσπεράσει όλους τους παλιούς εχθρούς του, τη στιγμή που στο δρόμο ο Marco και ο Dan είναι φίλοι.

ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

ΒΑΣΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Το πρωτάθλημα αρχίζει με τις ακόλουθες τέσσερις μικρές και ιδιαίτερα απλές διαδρομές:

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΔΗ



Η συγκεκριμένη διαδρομή σάς επιτρέπει να φθάσετε σε τελική ταχύτητα στην ευθεία της αφετηρίας/τερματισμού. Θα πρέπει όμως να φρενάρετε πριν από το τέλος της ευθείας, καθώς ακολουθεί απότομη στροφή δεξιά.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ

Αλλη μία σχετικά εύκολη διαδρομή, όπου μπορείτε να τρέχετε ήρεμα στις αρχικές, ομαλές στροφές. Αφού όμως περάσετε τη γέφυρα, ετοιμαστείτε για κλειστή στροφή δεξιά.

Γ. ΙΑΠΩΝΙΑ



Αυτή η διαδρομή περιλαμβάνει περισσότερες και δυσκολότερες κλειστές στροφές. Προσοχή, να μειώσετε ταχύτητα πριν από τις τρεις διαδοχικές στροφές (αριστερή-δεξιά-αριστερή).

Δ. ΑΛΠΕΙΣ



Ακόμη μία διαδρομή με πολλές στροφές, η οποία γίνεται ακόμα δυσκολότερη καθώς το οδόστρωμα είναι ιδιαίτερα ολισθηρό. Πριν από το τέλος της διαδρομής ετοιμαστείτε για ένα αρκετά μεγάλο άλμα.

ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΙΣΤΕΣ

Οταν θα έχετε τερματίσει όλες τις πίστες, σώστε το παιχνίδι και συνεχίστε στις πιο εκτεταμένες και δύσκολες διαδρομές, οι οποίες συμπεριλαμβάνουν περίεργες παρακάμψεις:

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΔΗ



Η πρώτη παράκαμψη είναι σχετικά εύκολη, εκτός από μια κλειστή αριστερή στροφή στο τέλος. Η δεύτερη παράκαμψη είναι μεγαλύτερη και δυσκολότερη, καθώς περιλαμβάνει μία στροφή στην οποία απαιτείται να μπείτε με χειρόφρενο.

Β. ΑΜΕΡΙΚΗ



Η πρώτη παράκαμψη περιλαμβάνει έναν δρόμο διπλής κατεύθυνσης με δεντροστοιχία στη μέση, την οποία πρέπει να αποφύγετε. Η δεύτερη παράκαμψη αρχίζει με μία δύσκολη δεξιά στροφή αμέσως μετά τη γέφυρα, την οποία δεν πρέπει να χάσετε. Προσοχή!!!

Γ. ΑΛΠΕΙΣ



Η παράκαμψη αποτελεί από μόνη της μία αρκετά μεγάλη διαδρομή με πολλές στροφές καθ' όλο το μήκος της και με ένα τούνελ.

Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ



Η πρώτη παράκαμψη είναι αρκετά μεγάλη αλλά ιδιαίτερα εύκολη και γρήγορη. Η δεύτερη περιλαμβάνει πολλές στροφές αλλά όχι με ιδιαίτερα αυξημένο βαθμό δυσκολίας. Ετοιμαστείτε να μπείτε με χειρόφρενο στρίβοντας αριστερά στην τελευταία μικρή παράκαμψη, όταν ακούσετε την προειδοποίηση. Προσοχή, γιατί είναι πολύ εύκολο να χάσετε αυτή την παράκαμψη.

INTERACTIVE

Κερδίστε τις τέσσερις μεγάλες πίστες και θα μπορείτε να σώσετε για άλλη μία φορά το παιχνίδι σας, στοχεύοντας τώρα να τερματίσετε και στις interactive διαδρομές, οι οποίες αποτελούνται από δρόμους που εναλλάσσονται.

Α. ΣΤΟΥΤΓΑΡΔΗ



Εμπόδια κλείνουν το δρόμο σας, έτσι πρέπει να ακολουθήσετε τη μόνη διαδρομή που μένει κάθε φορά ελεύθερη. Προσοχή χρειάζεται στη δεύτερη διασταύρωση, στην οποία υπάρχει μια μεγάλη παράκαμψη αν στρίψετε αριστερά.



Β. ΑΜΕΡΙΚΗ



Εδώ συνήθως αναγκάζεστε να ακολουθήσετε τη μακρύτερη διαδρομή, δεξιά στην πρώτη διασταύρωση. Αν η γέφυρα είναι ανοικτή, μετά τη δεύτερη στροφή ακολουθήστε την, για να κόψετε δρόμο.



Γ. ΑΛΠΕΙΣ



Σε αυτή την πίστα θα συναντήσετε μόνο μία παράκαμψη στα δεξιά. Ωστόσο σας προτείνουμε να την εκμεταλλευθείτε.



Δ. ΙΑΠΩΝΙΑ



Και εδώ θα αναγκαστείτε να ακολουθήσετε τη



μεγαλύτερη διαδρομή στην πρώτη παράκαμψη. Η δεύτερη παράκαμψη, αν και δεν είναι μακρύτερη από την κύρια διαδρομή, περιλαμβάνει περισσότερες στροφές, έτσι είναι καλύτερο να την αποφύγετε. Κοντά στο τέλος της διαδρομής φρενάρετε και στρίψτε αριστερά, αν δείτε να αναβοσβήνει το "XXXX" και αν ακούσετε την προειδοποίηση.

MIRROR MODE

Ενεργοποιείται αν κερδίσετε το πρωτάθλημα για πρώτη φορά, ακόμα και αν αυτό γίνει με τον πιο εύκολο τρόπο. Τώρα μπορείτε να ξανατρέξετε όλο το πρωτάθλημα με τις





διαδρομές σαν να τις βλέπετε στον καθρέφτη (δηλαδή οι αριστερές στροφές γίνονται δεξιές και το αντίστροφο).

ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ

Μπορείτε να έχετε το πρωτότυπο μαύρο αυτοκίνητο, αν νικήσετε το πρωτάθλημα στο Mirror mode. Οδηγούμενο από το μυστηριώδη "σκιώδη οδηγό", φαίνεται να έχει καλύτερο χειρισμό, μεγαλύτερη επιτάχυνση και υψηλότερη τελική ταχύτητα (250km/h - 255km/h με χειροκίνητο σασμάν) από ό,τι τα βασικά αυτοκίνητα.















ΔΙΑΦΟΡΑ ΚΟΛΠΑ

Ολα τα ακόλουθα κόλπα πρέπει να καταχωριστούν στο αρχικό menu της οθόνης.



1. Ολα τα αυτοκινητα χοροπηδουν

Με αυτό το κόλπο όλα τα αντίπαλα αυτοκίνητα θα αρχίσουν να χοροπηδούν.
⇧+ □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □, ⇧ + ○, ⇧ + □



2. Τελος παιχνιδιου

Αν κάποιοι από εσάς δεν μπορείτε να περιμένετε να δείτε τα credits στο τέλος, εφαρμόστε αυτό το κόλπο.
□, ○, ⇦ + Select, ⇨ + Select

3. Αλλαγη οπτικης γωνιας

Με αυτό το κόλπο θα αλλάξετε την οπτική γωνία σας. Πάντως όταν το δοκιμάσαμε δεν είδαμε καμιά αξιόλογη διαφορά.
□ + △ + ○, L1, L2, R2, R1

4. Ηχος

Για πειστικότερο ήχο, εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο.
⇧, △, ⇧, △





5. Υπερ-αυτοκινητο

Εφαρμόζοντας αυτό το κόλπο, θα σας ζήλευε και ο ιππότης της ασφάλτου.
Select + □, Select + ○, Select + □ + ○

6. Interactive πιστες

Το συγκεκριμένο κόλπο σάς επιτρέπει να προχωρείτε σε όλες τις interactive πίστες. Υπό κανονικές συνθήκες, εκεί θα μπορούσατε να παίξετε μόνο αν είχατε φθάσει στο επίπεδο του πρωταθλήματος.
⇩ + Start, ⇧ + Start, Select, Start

7. Αορατο αυτοκινητο



Αποτελεί σίγουρα το πλέον καινούριο αντικλεπτικό σύστημα. Κανείς δεν μπορεί να κλέψει κάτι που δεν βλέπει.
□ + ○, L2 + R2, □ + ○, L1 + R1, □ + ○

8. Μεγαλες πιστες



Με αυτό τον τρόπο θα φθάσετε πιο γρήγορα στο επίπεδο με τις μεγάλες πίστες. Αυτό δεν είναι που πάντοτε επιθυμούσατε;
Select + ⇧, Select + ⇩, Start, Select

9. Παρανοϊκος αγωνας

Αν θέλετε να μεταλλαχθείτε σε έναν παρανοϊκό οδηγό, εφαρμόστε αυτό το κόλπο. Οι αντίπαλοί σας δεν θα προλαβαίνουν να μπουν στο δρόμο.
⇧, ⇦, ⇨ + Select

10. Mirror mode

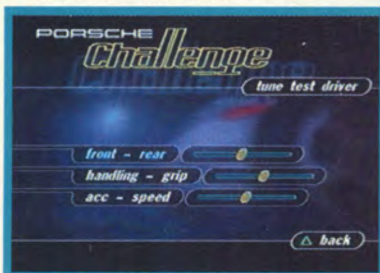
Αυτό δεν μπορεί να σημαίνει τίποτα άλλο πέρα από το ότι τώρα μπορείτε να παίξετε σε Mirror mode.
⇦ + ○, ⇩ + △, ⇨ + □

11. Σκιωδης οδηγος



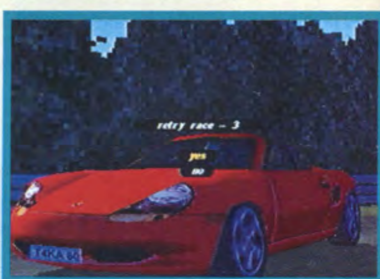
Η πρωτότυπη μαύρη Porsche είναι δική σας, χωρίς να προσπαθήσετε και πάρα πολύ.
⇨ + □, ⇦ + ○ + Select

12. Καθορισμος σκιωδους οδηγου



Πώς σας αρέσει το αυτοκίνητό σας; Τώρα μπορείτε να επιλέξετε τις δικές σας παραμέτρους με αυτό το απλούστατο κόλπο.
⇦ + ○, ⇨ + □ + Select

13. Απεριοριστες προσπαθειες



Δεν υπάρχει λόγος πια να ανησυχείτε μήπως χάσετε: Απλά, έχετε απεριόριστες προσπάθειες.
L1 + L2, R1 + R2 + □

14. Το αυτοκινητο σας κανει αλματα



Εφαρμόστε το ακόλουθο κόλπο και οι Dukes του Hazard θα σας ζηλεύουν.
Πλέον μπορείτε κι εσείς να κάνετε άλματα ή μάλλον να... πετάτε!
□, ○, □

X-MEN

Εχουμε τη χαρα και την τιμη να σας παρουσιασουμε τους μαχητες του πολυ καλου beat'em up της Capcom, που βασιστηκε στην ομωνυμη σειρα comics. Μαθετε ολες τις κινησεις και τα χαρακτηριστικα των μαχητων, ωστε να μπορεσετε να επιβιωσετε και να επιβληθειτε.

CHILDREN OF THE ATOM

ΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ

Storm

Ονομα: Ororo Munroe
Ψευδώνυμο: Beautiful Wind Rider
Καταγωγή: Νέα Υόρκη
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Μπλε (Λευκά όταν χρησιμοποιεί δύναμη)
Υψος: 1.80 μ.
Βάρος: 58 κ.
Εχθροί: The Shadow King, The Brood



Σχετικά...
Η Ororo είναι κάτι σαν θεά της Γης, καθώς έχει τη δύναμη να ελέγχει τον καιρό μόνο με τη σκέψη της.



Αντλώντας τη δύναμή της από τη Γη, χρησιμοποιεί τον αέρα για να πετά και τις καταιγίδες για να πολεμά τους εχθρούς της.

Κινήσεις
Τυφώνας - ⇩, ⇘, ⇨ + οποιοδήποτε χτύπημα με γροθιά.
Επίθεση αστραπή - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροθιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.
Γρήγορο πέταγμα - όλες οι γροθιές ή όλες οι κλωτσιές στον αέρα.
Lighting Ball - ⇧, οποιαδήποτε κατεύθυνση + △

Ικανότητες
Πέταγμα - ⇩ ⇙ ⇦ + L2
Dust Swirls - ⇩ ⇙ ⇦ + R2 (Tap)

Hyper-X
Θύελλα με κεραυνούς - ⇩ ⇘ ⇨ + L2 (Tap)
Θύελλα με χαλάζι - ⇩ ⇘ ⇨ + Select



Cyclops

Ονομα: Scott Summers
Ψευδώνυμο: None
Καταγωγή: Anchorage, Alaska
Χαρακτήρας: Καλός



Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Κόκκινα (from optic energy)
Υψος: 1.90 μ.
Βάρος: 79 κ.
Εχθροί: Mr Sinister, Magneto, Juggernaut, Apocalypse

Σχετικά...
Ο Scott είναι ο αρχηγός των X-Men και πρώτος μαθητής του καθηγητή Xavier. Οι εξαιρετικά μεταλλαγμένες δυνάμεις του προέρχονται από τα μάτια του, τα οποία εκπέμπουν ηλιακή ακτινοβολία. Για να αποτρέψεις να βγει η θανατηφόρα ενέργεια όταν ανοίγει τα μάτια του, πρέπει να φοράς φακούς ρουμπινιών.

Κινήσεις
Οπτικό σάλπισμα - ↓ ↘ → + οποιαδήποτε γροθιά



Gene Splace - → ↓ ↘ + οποιαδήποτε γροθιά (Tap)
Γρήγορες γροθιές - → →,■+✖
Dashing Throw - → →,L1+R1
Διπλό πήδημα - Tap ↑ στον αέρα.

Ικανότητες
Πέταγμα ποδιού - ↙ ↓ ↘+ ● ή R1

Hyper-X
Μεγάλο οπτικό Blast - ↓ ↘ → + L2
Controlled Beam - ↓ ↙ ← + L2







Κλειδιά

Πήδημα .... ⇧
Κάθισμα .... ⇩
Πίσω .... ⇦
Μπροστά .... ⇨
Ελαφριά Γροθιά .... □
Μεσαία Γροθιά .... △
Δυνατή Γροθιά L1
Ελαφριά Κλωτσιά ... ✕
Μεσαία Κλωτσιά ..... ○
Δυνατή Κλωτσιά R1
Τριπλή Γροθιά L2
Τριπλή Κλωτσιά R2
Pause .... Start
Tap .... Πατήστε επανειλημμένα και γρήγορα τα κουμπιά

Omega Red



Ονομα: Arkady Russovich
Ψευδώνυμο: None
Καταγωγή: Ρωσία
Μαλλιά/Μάτια: Ξανθά/Κόκκινα
Υψος: 1.98 μ.
Βάρος: 136 κ.



Εχθροί: The X-Men

Σχετικά...
Ο ψυχωτικός Omega Red είναι ένας από τους πιο θανατηφόρους αντιπάλους. Οι Carbonadium κεραίες του είναι άφθαρτες. Χρησιμοποιώντας τες μπορεί να εκτοξεύσει θανατηφόρα φερορμόνη, η οποία μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στα όργανα του αντιπάλου του. Οι θεραπευτικές ικανότητες του Wolverine είναι οι μόνες που μπορούν να αντιμετωπίσουν αυτή την αύρα.



Κινήσεις
Carbonadium Coil - ⇩ ⇘ ⇨ +οποιαδήποτε γροθιά
Aerial Down Coil - ⇧,⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε κλωτσιά



Flip'n Smash - οποιαδήποτε κατεύθυνση + οποιαδήποτε γροθιά (κλειστή)
Χτύπημα Omega - ⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε κλωτσιά
Εναέρια χτυπήματα - ⇨ ⇨ or ⇦ ⇦ εναέρια

Ικανότητες
Κανάλι ενέργειας - Πατήστε οποιαδήποτε κλωτσιά (έπειτα από coil, απορροφά X-Power)

Hyper-X
Καταστροφέας Omega- ⇩ ⇘ ⇨ + L2

Wolverine



Ονομα: Logan
Ψευδώνυμο: Patch, Weapon X
Καταγωγή: Καναδάς
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Καφέ
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Υψος: 1.60 μ.
Βάρος: 88 κ.
Εχθροί: Sabretooth, Silver Samurai, Lady Deathstrike, Cameron Hodge

Σχετικά...
Ο Logan αποτελεί προϊόν ενός μυστικού οπλικού προγράμματος του Καναδά. Ο σκελετός του είναι δεμένος με ένα άθραυστο αδαμαντένιο υλικό. Με τα μυτερά νύχια του και τη μεταλλαγμένη θεραπευτική ικανότητά του είναι ένας πολύ ισχυρός αντίπαλος.

Κινήσεις
Ανεμοστρόβιλος - ⇨ ⇩ ⬂ + οποιαδήποτε γροθιά (Tap σε οποιαδήποτε κατεύθυνση για επανάληψη)..
Τρυπάνι - Οποιαδήποτε κατεύθυνση, οποιαδήποτε γροθιά + οποιαδήποτε κλωτσιά.



Ικανότητες
Πάρα πολύ μεγάλη ταχύτητα - ⇩ ⬃ ⇦ + L2
Θεραπευτική ικανότητα - ⇩ ⬃ ⇦ + R2

Hyper-X
Berserker Barrage - ⇩ ⬂ ⇨ + L2





Colossus



Ονομα: Piotr "Peter" Nikolaievitch Rasputin
Ψευδώνυμο: The Proletarian
Καταγωγή: Σιβηρία
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μπλε-μαύρα/ασημί όταν μεταμορφώνεται
Υψος: 1.98 μ.
Βάρος: 227 κ.
Εχθροί: Juggernaut, The Shadow King, The Marauders

Σχετικά...
Ο Piotr μπορεί να μεταμορφώσει τους ιστούς στο σώμα του σε οργανικό ατσάλι μόνο με τη σκέψη του. Ενώ έχει αυτήν τη μορφή, έχει υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή.





Κινήσεις
Δυνατή δόνηση - ⇩ ⬁ ⇨ + οποιαδήποτε γροθιά
Δυνατό τάκλιν - ⇩ ⬁ ⇨ + οποιαδήποτε κλωτσιά
Ακολουθία Combo - □,⊠,L1



Ικανότητες
Super πανοπλία - ⇩ ⬀ ⇦ + L2

Hyper-X
X Super βουτιά - ⇩ ⬁ ⇨ + L2





Sentinel



Ονομα: Κανένα
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Κατασκευάστηκε στην Genosha
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κανένα
Υψος: Μέχρι 6 μέτρα
Βάρος: 30 τόνους
Εχθροί: Ολοι οι μεταλλαγμένοι

Σχετικά...
Οι Sentilel χρησιμοποιήθηκαν εναντίον των μεταλλαγμένων. Αυτά τα καταστροφικά ρομπότ έχουν καταπληκτική δύναμη και πολλαπλό φονικό οπλοστάσιο, το οποίο τους επιτρέπει να εκτελούν όλες τις αποστολές επιτυχημένα.

Κινήσεις
Γροθιά ρουκέτα - ↓ ↘ → + οποιαδήποτε γροθιά
Η δύναμη του Sentinel - ↓ ↘ → + οποιαδήποτε κλωτσιά
Πίεση σώματος - ↓ + οποιαδήποτε γροθιά (μόνο στον πεσμένο αντίπαλο)
Περιστρεφόμενη βουτιά - ↑ ↓ + L1



Ικανότητες
Πέταγμα - ↓ ↘ ← + L2

Hyper-X
Θύελλα πλάσματος - ↘ ↘ → + L2 (Tap)





Iceman



Ονομα: Robert "Bobby" Lake
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Long Island, New York
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Καφέ/Καφέ
Υψος: 1.73 μ.
Βάρος: 66 κ.
Εχθροί: Magneto, Juggernaut, Sentinels, Apocalypse

Σχετικά....
Ο Bobby μπορεί να μειώσει την εσωτερική και την εξωτερική θερμοκρασία του σώματός του. Χρησιμοποιώντας την υγρασία του περιβάλλοντος, μπορεί να εκτοξεύσει μεγάλες ποσότητες πάγου.

Κινήσεις
Ακτίνα πάγου - ↓ ↘ → + οποιαδήποτε γροθιά





Χιονοστιβάδα - οποιαδήποτε γροθιά + οποιαδήποτε κλωτσιά

Ικανότητες
Γροθιά πάγου - ↓ ↙ ← + L2

Hyper-X
Αρκτική Επίθεση - ↓ ↘ → + L2



Psylocke



Ονομα: Elizabeth "Betsy" Braddock
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Malden, England
Χαρακτήρας: Καλός (X-Men)
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα
Υψος: 1.80 μ.
Βάρος: 70 κ.
Εχθροί: The Mandarin

Σχετικά...
Χρησιμοποιώντας τις τηλεπαθητικές δυνάμεις της, η Psylocke στέλνει κύματα ψυχικής ενέργειας, ενώ δημιουργεί ένα ψυχικό μαχαίρι, το οποίο σε τραυματίζει ψυχικά και σωματικά.



Κινήσεις
Ψυχικό Flash - → + L1
Ψυχική κλωτσιά - ↓ ↘ → + οποιαδήποτε κλωτσιά (Tap)
Διπλό πήδημα - Tap ↑ - εναέρια
Γυριστή κλωτσιά - → + ○
Κλωτσιά πτώσης - ← + R1



Ικανότητες
Ninjiitsu - ↓ ↙ ← + οποιαδήποτε γροθιά ή οποιαδήποτε κλωτσιά (□=εντελώς αριστερά, R1=εντελώς δεξιά)

Hyper-X
Ψυχική Επιτάχυνση - ↓ ↘ → + L2 (για να επαναλάβετε μπορείτε να εκτελέσετε οποιαδήποτε γροθιά σε οποιαδήποτε κατεύθυνση)





Silver Samurai

Ονομα: Kenichiro Harada
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Ιαπωνία
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Μαύρα/Μαύρα
Υψος: Αγνωστο
Βάρος: Αγνωστο
Εχθροί: Wolverine

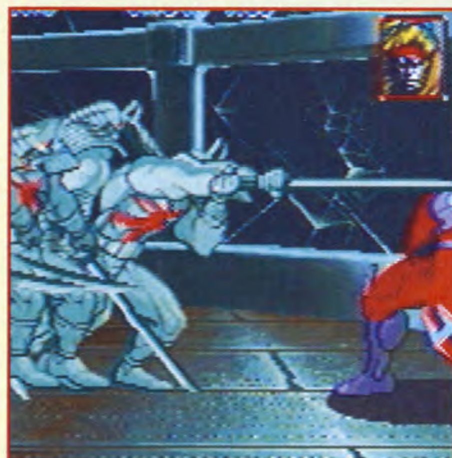
Σχετικά...
Ο Harada είναι ο αρχηγός της συμμορίας Yashida. Είναι ένας πανίσχυρος μεταλλαγμένος που μπορεί να εκτοξεύει υπερφυσικά ποσά ενέργειας με το σπαθί του.

Κινήσεις
Shuriken - ⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε γροθιά
Κομματιάστε τους αντιπάλους σας με το σπαθί - Εκτελέστε οποιαδήποτε γροθιά, ή ⇨ ⇩ ⇘ + οποιαδήποτε γροθιά.



Ικανότητες
Blink - ⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε κλωτσιά
Tohgi Power-Up - ⇩ ⇙ ⇦ + οποιαδήποτε γροθιά (□=Κεραυνός, △=Πάγος, L1=Φλόγα)

Hyper-X
Σπαθί-αστραπή - ⇩ ⇘ ⇨ + L2
Τριπλό Shuriken - ⇩ ⇙ ⇦ + L2









Spiral



Ονομα: Rita
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Από άλλη διάσταση
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Ασπρα
Υψος: Αγνωστο
Βάρος: Αγνωστο
Εχθροί: The X-Men

Σχετικά....
Δημιουργήθηκε από τον Mojo, έναν τρελό σκηνοθέτη μιας άλλης διάστασης. Ο Spiral είναι το απόλυτο κακό. Χειρίζεται τα όπλα με μεγάλη ευκολία και μπορεί να πραγματοποιεί χωροχρονικά ταξίδια πάρα πολύ εύκολα.



Κινήσεις
Σπαθιά που χορεύουν - ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ + L2
Τροχός σπαθιών - ⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε γροθιά (ύστερα από τα σπαθιά που χορεύουν)
Εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια - ⇩ ⇧ + οποιαδήποτε γροθιά
Ρίξιμο στο έδαφος - ⇩ ⇙ ⇦ + L1 (μετά την εξαπλή συμπλοκή με τα χέρια)

Ικανότητες
Εκρηξη σπαθιών - ⇩ ⇘ ⇨ + οποιαδήποτε κλωτσιά (✕=ανατίναξη, ○=Spinner, R1=αναζητητές)
Switch Dance - ⇩ ⇙ ⇦ + □



Hyper-X
Μεταμορφώσεις - ⇩ ⇘ ⇨ + L2, Throw



ΟΙ ΤΕΛΙΚΟΙ ΚΑΚΟΙ

JUGGERNAUT

Ονομα: Cain Marko
Ψευδώνυμο: Κανένα
Καταγωγή: Berkley, California
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Κόκκινα/Μπλε
Υψος: 2.08 μ.
Βάρος: 408 κ.
Εχθροί: The X-Men

Σχετικά...
Ο Cain απέκτησε τις super ικανότητές του από ένα μυστικό πετράδι που ονομάζεται Cyttorak. Αυτές οι καινούριες δυνάμεις περιλαμβάνουν υπεράνθρωπη δύναμη και αντοχή, καθώς και την ικανότητα να δημιουργεί πανίσχυρα φυσικά πεδία. Ο Cain είναι ετεροθαλής αδελφός του καθηγητή Xavier.

Κινήσεις
Σεισμός - Ταρακουνάει το έδαφος στέλνοντας σεισμικά κύματα
Δυνατή γροθιά - Διπλές δυνατές γροθιές

Ικανότητες
Η κόκκινη λάμψη κάνει μεγαλύτερη ζημιά.

Hyper-X
Κόκκινος επίθεση - Ορμάει μπροστά με μια κόκκινη λάμψη











MAGNETO

Ονομα: Erik Magnus Lehnsherr
Ψευδώνυμο: The Creator
Καταγωγή: Αγνωστη
Χαρακτήρας: Κακός
Μαλλιά/Μάτια: Ασπρα/Μπλε-γκρι
Υψος: 1.88 μ.
Βάρος: 86 κ.
Εχθροί: X-Men, Avengers, Savage Land Mutants

Σχετικά...
Από το όνομά του καταλαβαίνετε ότι ο Erik ειδικεύεται στο μαγνητισμό και πιστεύει ότι ο πόλεμος μεταξύ των ανθρώπων και των μεταλλαγμένων είναι αναπόφευκτος. Δεν θα σταματήσει σε τίποτα και σκοπός του είναι να βάλει τέλος στην επικράτηση των μεταλλαγμένων, μια και έχει απίστευτες δυνάμεις.

Κινήσεις
Μαγνητικός παλμός - Εκτοξεύονται διπλοί παλμοί κόκκινης ενέργειας προς τα κάτω.
Πέταγμα - Ο Magneto μπορεί να πετάξει ανά πάσα στιγμή.
Ακτίνες πλάσματος - Μια δυνατή ακτίνα ενέργειας.
Black out
EM Palse - Τρεις ηλεκτρικοί παλμοί εκτοξεύονται από τα χέρια του.

Ικανότητες
Μαγνητικές - Ο Magneto έχει στην κατοχή του μεγάλα κομμάτια από το σταθμό tempest και μπορεί να τα πετάξει ανά πάσα στιγμή προς εσάς.
Κατοχή - Τρεις μαύρες σφαίρες σάς έλκουν προς τον Magneto.
Μαγνητικός δακτύλιος - Ενας δακτύλιος ηλεκτρισμού εμφανίζεται τριγύρω του και, όσο είναι ενεργός, ο Magneto είναι άτρωτος.

Hyper-X
Σεισμικά κύματα - Ο Magneto εκτοξεύει μια σειρά από εντυπωσιακές μπλε μπάρες ενέργειας κατά μήκος της οθόνης.



SWEET SIXTEEN

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

DYNAMITE HEADDY
MEGA DRIVE

Η αυλαία σηκώνεται και άλλο ένα κουκλοθέατρο είναι έτοιμο να ξεκινήσει. Το αστέρι του show είναι ο Dynamite Headdy, ο τύπος με το πιο "κουλ" κεφάλι. Ο κίνδυνος όμως παραμονεύει. Ο Trouble Bruin θέλει και αυτός να γίνει αστέρι και είναι διατεθειμένος να χρησιμοποιήσει θεμιτά και αθέμιτα μέσα για να επιτύχει το σκοπό του. Ακόμη χειρότερα, ο Dark Demon σχεδιάζει να κυβερνήσει το κουκλοβασίλειο μετατρέποντας τους κατοίκους σε υποχείριά του. Μη χαίρεσαι, όμως, Dark Demon, γιατί ο Dynamite Headdy είναι εδώ. Ακόμα και αν δεν έχετε ακούσει γι' αυτό το παιχνίδι, σίγουρα θα καταλάβατε ότι πρόκειται για άλλο ένα platform. Ο κεντρικός ήρωας, ο Dynamite Headdy, μπορεί να χρησιμοποιεί το κεφάλι του κατά έναν ξεχωριστό τρόπο, για την ακρίβεια να το πετά στους αντιπάλους του. Ισως αυτό να είναι και όλη η ατραξιόν του παιχνιδιού, γιατί εμείς δεν βλέπουμε κάτι άλλο σπουδαίο καθώς πρόκειται για ένα τυπικό platform. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά χωρίς να παρουσιάζουν ελλείψεις. Σε αντίθεση, ο ήχος δεν είναι εξίσου καλός, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι απαράδεκτος. Το gameplay είναι αυτό που όλοι περιμένατε. Πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα μαζεύοντας πού και πού κανένα δωράκι το οποίο συνήθως βελτιώνει τις ικανότητές σας. Μια και ο λόγος για δωράκια, υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από αυτά ειδικά για το κεφάλι του ήρωά σας. Για παράδειγμα, με το κατάλληλο power up, ο Dynamite Headdy μπορεί να πυροβολήσει από το κεφάλι του, να τα ρουφήξει όλα, ακόμα και να απογειωθεί πετώντας laser. Στα bonus επίπεδα θα σας δοθεί η ευκαιρία να κερδίσετε επιπλέον πόντους σκοράροντας καλάθια με το κεφάλι σας, αρκεί να μαζέψετε το power up που σας δίνει αυτήν τη δυνατότητα. Γενικά, το Dynamite Headdy είναι τυπικό σε όλα του. Παιδικό σενάριο, ευχάριστα γραφικά και ήχος και κονσερβαρισμένο gameplay πλαισιώνουν ένα παιδικό παιχνίδι. Σίγουρα αν το είχαμε δει τέσσερα χρόνια νωρίτερα θα παθαίναμε την πλάκα μας. Εσείς απλώς θεωρήστε ότι στη βαθμολογία λάβαμε σοβαρά υπόψη μας την έλλειψη πρωτοτυπίας.



ΓΕΝΙΚΑ 70

THE PAGEMASTER
MEGA DRIVE

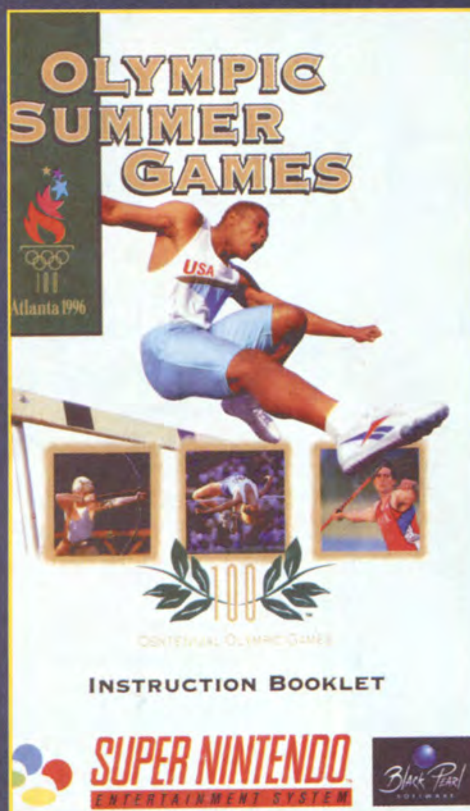
Για όσους δεν γνωρίζουν, το Pagemaster είναι η μεταφορά στο Mega Drive της ομώνυμης ταινίας. Δυστυχώς, θα γίνω για άλλη μια φορά κακός τονίζοντας ότι ποτέ μια κινηματογραφική ταινία δεν γνωρίζει επιτυχία ως video game. Ωστόσο, ας μην αρχίσουμε από τώρα το "θάψιμο". Ολα άρχισαν όταν ο Richard Tyler ανέβηκε στη μηχανή του και κατευθύνθηκε προς την πόλη. Ξαφνικά ξέσπασε μια δυνατή καταιγίδα, με αποτέλεσμα ο Richard να τρακάρει σε ένα δέντρο και η μηχανή και τα "νεύρα" του να γίνουν σμπαράλια. Σαστισμένος και ξαφνιασμένος κατευθύνθηκε στο κοντινότερο κτίριο, τη δημόσια βιβλιοθήκη. Περιπλανήθηκε στους σκοτεινούς διαδρόμους και, προτού το καταλάβει, είχε βρεθεί σε έναν φανταστικό καινούριο κόσμο. Ενας μυστηριώδης άντρας με το όνομα Pagemaster τον πληροφορεί πως για να επιστρέψει στην πραγματικότητα πρέπει να βρει την έξοδο της βιβλιοθήκης. Ετσι, αρχίζετε το παιχνίδι. Κατά την αναζήτησή σας θα συναντήσετε φίλους αλλά και πολλούς εχθρούς. Ο χειρισμός περιορίζεται στα γνωστά, με ένα πλήκτρο για άλματα και ένα για επιθέσεις. Από πλευράς γραφικών το παιχνίδι είναι πρόχειρο με μικρά sprites και λειψά backgrounds. Αυτές οι ελλείψεις είναι αδικαιολόγητες. Ο ήχος κάτι προσπαθεί να κάνει όμως, τελικά, δεν καταφέρνει τίποτα. Η μουσική καταντά μονότονη, ενώ τα ηχητικά εφέ φαίνονται πολύ "ψεύτικα". Παρά το γεγονός ότι διαθέτει ορισμένα καλά χαρακτηριστικά, το Pagemaster αποτυγχάνει να εκπληρώσει αυτά στα οποία σκόπευε. Το τελικό συμπέρασμα είναι ότι έχουμε να κάνουμε με ένα μετριότατο platform γι' αυτό και σας συνιστούμε να το αποφύγετε. Αν πάλι επιμένετε να το δείτε, να είστε επιφυλακτικοί από την πρώτη στιγμή που θα πατήσετε το "power" στο Mega Drive σας.



ΓΕΝΙΚΑ 60

OLYMPIC SUMMER GAMES
SNES

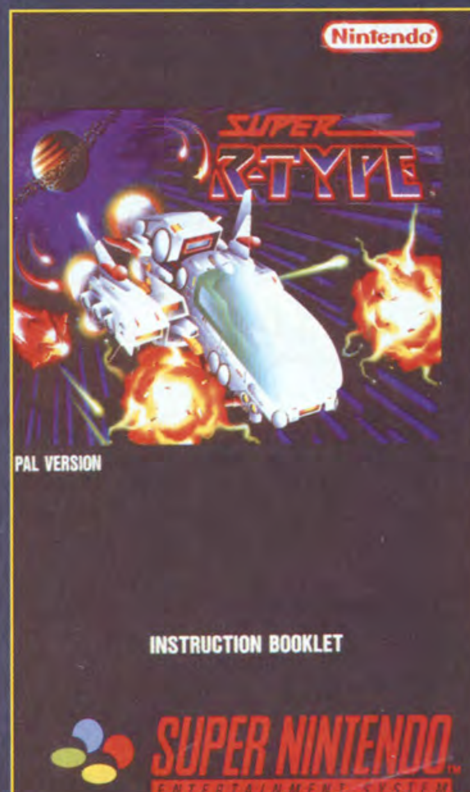
Ολυμπιακοί Αγώνες στο SNES. Χμμ... ενδιαφέρον ακούγεται, ειδικά αν λάβουμε υπόψη την έλλειψη σχετικών τίτλων στο SNES. Συνολικά υπάρχουν δέκα αθλήματα στα οποία θα προσπαθήσετε να διακριθείτε. Πρώτα είναι τα 100 μέτρα, όπου πρέπει να πατάτε συνεχώς τα "Α" και "Β" και το "πάνω" στο τέλος για να τερματίσετε. Στα 110 μέτρα μετ' εμποδίων οι χειρισμοί είναι παρόμοιοι, μόνο που εδώ υπάρχουν και τα εμπόδια, ωστόσο δεν εμφανίζεται κάποιο ιδιαίτερο πρόβλημα.
Το άλμα επί κοντώ μπορεί να σας δυσκολέψει λίγο, αφού πρώτα πρέπει να τρέξετε όπως πριν, στη συνέχεια να πατήσετε το "κάτω" για να κατεβάσετε το κοντάρι, μετά το "πάνω" για να απογειωθείτε και, τέλος, το "δεξιά" για να περάσετε πάνω από τον πήχυ. Το άλμα εις μήκος, στο οποίο τρέχετε και πατάτε το "πάνω" για να ρυθμίσετε τη γωνία του άλματός σας, είναι ευκολότερο σε σχέση με το άλμα εις τριπλούν όπου επαναλαμβάνετε το ίδιο πράγμα τρεις φορές.
Τα πράγματα δυσκολεύουν ακόμα περισσότερο στο ακόντιο, αφού πρέπει να τρέξετε έχοντας πατημένο το "αριστερά", να πατήσετε το "δεξιά" για να πετάξετε το ακόντιο και μετά πάλι "αριστερά" προκειμένου να μην πατήσετε τη γραμμή και αποκλειστείτε. Το άλμα εις ύψος είναι σαφώς ευκολότερο, αφού πρέπει απλώς να τρέξετε και να πατήσετε το "πάνω" την κατάλληλη στιγμή. Ο χειρισμός στη δισκοβολία είναι λίγο περίεργος. Πιο συγκεκριμένα, αυξάνετε τη δύναμη με το "Α" και το "Β" και στη συνέχεια πατάτε "πίσω" για να ρυθμίσετε τη γωνία της ρίψης.
Τέλος, ένα πάτημα στο "δεξιά" πετά το δίσκο. Στη σκοποβολή, το "Β" ελευθερώνει το στόχο. Σημαδέψτε, πατήστε το "Α" και... μπουμ! Η τοξοβολία είναι ίσως το πιο ρεαλιστικό άθλημα. Σημαδεύετε με το control pad και πατάτε το "Β" για να ρυθμίσετε τη δύναμη. Προσοχή, όμως, γιατί ο αέρας επηρεάζει κάθε βολή.
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλά με ζωντανά χρώματα και ωραίο animation. Ο ήχος, δυστυχώς, δεν κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα, παραμένει όμως καλός και πάνω απ' όλα ατμοσφαιρικός. Το gameplay είναι τέλειο -όπως ήταν αναμενόμενο-, αφού έχουμε σε ένα πακέτο δέκα υπέροχα αθλήματα με ρεαλιστικό χειρισμό. Μην αποφύγετε να του ρίξετε μια προσεκτική ματιά.



ΓΕΝΙΚΑ 89

SUPER R-TYPE
SNES

Η αυτοκρατορία των BYDO επέστρεψε. Τώρα, δυνατότεροι όσο ποτέ άλλοτε, οι εξωγήινοι έχουν σκοπό να επιτεθούν στη Γη. Η μόνη ελπίδα της ανθρωπότητας είναι το R-9, ένα υπερσύγχρονο παντοδύναμο σκάφος, ικανό να εξουδετερώσει τους εισβολείς. Εσείς, ως πιλότος αυτού του σκάφους, καλείστε να το κυβερνήσετε κατά τον καλύτερο τρόπο ώστε να απαλλάξετε τη Γη μια και καλή από τους εξωγήινους εισβολείς. Ασφαλώς πρόκειται για ένα shoot' em up πλάγιας προοπτικής.
Η δράση εξελίσσεται με ραγδαίους ρυθμούς και αυτό είναι ίσως το βασικό στοιχείο του παιχνιδιού που καταφέρνει να απορροφήσει τον παίκτη. Κάθε σχολιασμός για τα γραφικά είναι περιττός, αφού είναι απλώς τέλεια. Νην ξεχνάτε όμως ότι αναφερόμαστε σε 16-μπιτη κονσόλα. Ωραία backgrounds και πολύχρωμα lasers πλαισιώνουν διασκεδαστικές διαστημικές μάχες. Ο ήχος είναι αρκετά καλός με ωραία μουσικά και ζωηρά ηχητικά εφέ. Παράδειγμα προς μίμηση αποτελεί τόσο το gameplay όσο και ο χειρισμός. Το gameplay, παρά το γεγονός ότι είναι αρκετά απλό, είναι άκρως εθιστικό. Είναι πραγματική απόλαυση να μαζεύεις διάφορα μικρά όπλα και να τα χρησιμοποιείς στους εχθρούς σου.
Ο δε χειρισμός είναι επίσης απλός, ωστόσο καταφέρνει να δώσει τον πλήρη έλεγχο. Το R-Type είναι ένας από τους πλέον διαδεδομένους τίτλους στο SNES. Τα πολύ καλά χαρακτηριστικά του, με αποκορύφωμα το υψηλό playability, ήταν αρκετά για να κερδίσει τις καρδιές όλων αυτών που το είδαν στην κονσόλα τους.
Το μόνο σημείο όπου μας τα χάλασε λίγο ήταν στη διάρκεια. Δεν ξέρω αν 7 πίστες είναι αρκετές για ένα παιχνίδι της κλάσης του R-Type, εμένα πάντως μου φάνηκαν λίγες. Αν παραβλέψουμε το παραπάνω παράπτωμα, έχουμε στα χέρια μας το ιδανικό shoot' em up. Δείτε το, αν δεν το έχετε ήδη κάνει.

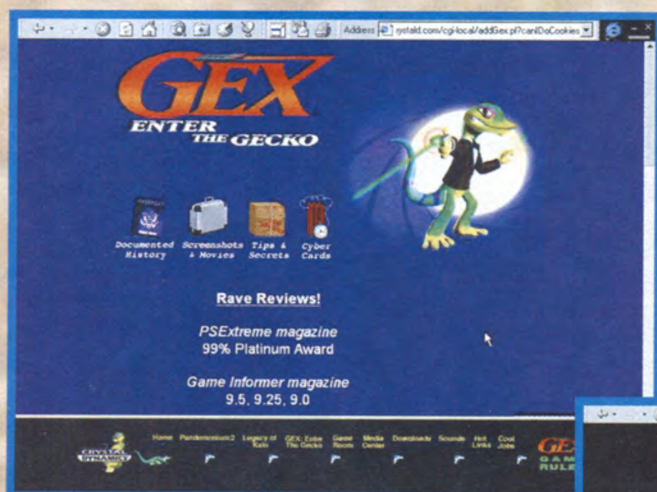


ΓΕΝΙΚΑ 85

INTERNET CAFE

του Γιώργου Κουρκουτά

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΗ ΧΑΡΑ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΔΥΟ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ SITES. ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΤΑ SITES ΤΩΝ ΓΝΩΣΤΩΝ ΕΤΑΙΡΙΩΝ CRYSTAL DYNAMICS ΚΑΙ GT INTERACTIVE.

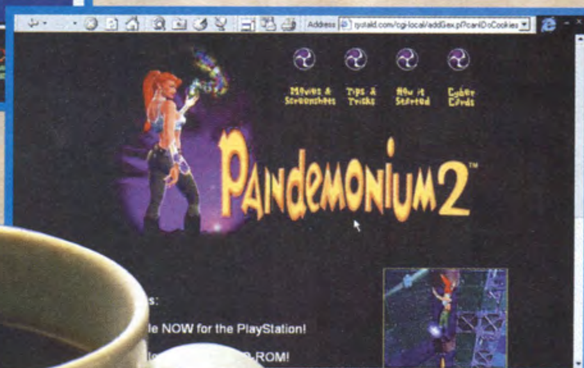


CRYSTAL DYNAMICS

http://www.crystald.com

Αν και σχετικά λιτό site, περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες που μπορεί να ζητήσετε. Στην πρώτη σελίδα δεσπόζουν τα εικονίδια των GEX: Enter The Gecho και Pandemonium 2. Από εκεί και πέρα υπάρχει μια βάση δεδομένων με τα υπόλοιπα παιχνίδια της εταιρίας και φυσικά πληροφορίες για την ίδια την εταιρία.

Επίσης, υπάρχουν δύο περιοχές όπου μπορείτε να κατεβάσετε PC demos των Pandemonium 1-2 και να ακούσετε διάφορα μουσικά κομμάτια από τα παιχνίδια της Crystal Dynamics.





PIXEL Next Generation

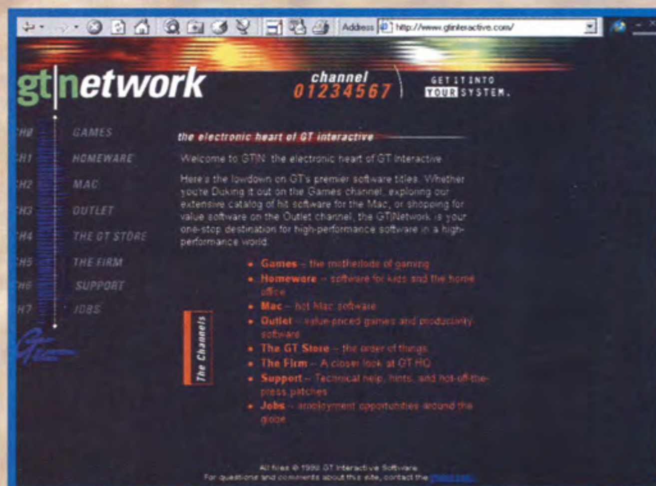
ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **60%**

Ενα λιτό site.

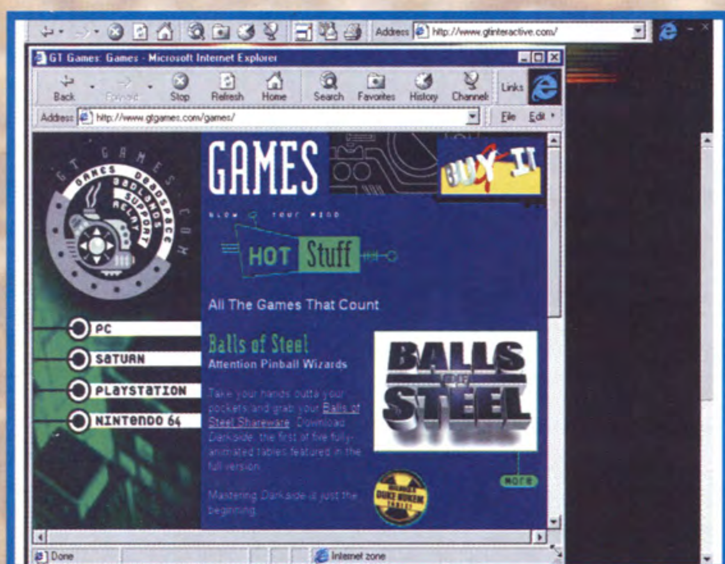
GT Interactive
http://www.gtinteractive.com

Το Internet site της GT Interactive σαφώς υπερτερεί αυτού της Crystal Dynamics σε ό,τι αφορά το περιεχόμενο. Βέβαια, ακολουθεί τη δομή άλλων παρόμοιων sites, χωρίς αυτό να είναι απαραίτητα κακό.
Από την πρώτη σελίδα μπορείτε να κατευθυνθείτε στα περιεχόμενα του site που περιλαμβάνουν:



Games
(http://www.gtgames.com)
Πρόκειται για το καλύτερο κομμάτι του site, αφού εδώ θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας. Εμφαση βέβαια δίνεται στις τελευταίες παραγωγές της. Αλλο ενδιαφέρον σημείο είναι τα badlands που περιέχουν ηλεκτρονικές κάρτες, fora των gamers μεταξύ τους αλλά και με την GT Interactive. Στην ίδια περιοχή υπάρχουν τα σημεία επαφής με την εταιρία, η τεχνική υποστήριξη καθώς και ένα αρκετά καλό e-zine.





Homeware
Εδώ θα βρείτε software για παιδιά μικρής ηλικίας καθώς και για home χρήση.

Mac
Στη συγκεκριμένη περιοχή παρουσιάζονται όλες οι παραγωγές της εταιρίας για χρήστες Macintosh.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 80%

Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.

Outlet
Εδώ θα βρείτε παλαιότερα παιχνίδια της GT σε πολύ καλές τιμές.

GT Store
Τα on-line καταστήματα αυξάνουν και πληθύνονται και, όπως πολλές άλλες εταιρίες παραγωγής computer games, από αυτό το ηλεκτρονικό κατάστημα μπορείτε να προμηθευτείτε κάποιο από τα παιχνίδια της εταιρίας.
Δυνατό σημείο του site είναι το http://www.gtgames.com, ένα από τα καλύτερα game sites που έχουμε επισκεφθεί.



PIXEL Next Generation

ΓΙΑ ΜΑΝΤΕΨΤΕ...

Resident Evil 3

Δεν πρόλαβε να κυκλοφορήσει το δεύτερο μέρος του δημοφιλούς παιχνιδιού και οι κατασκευαστές έχουν στα σκαριά το τρίτο sequel. Η πρωτοτυπία της τρίτης συνέχειας αφορά στους ήρωες και τον τόπο διεξαγωγής του game. Τι εννοούμε; Πολύ απλά, αυτή τη φορά ο τρόμος εισβάλλει στην ελληνική Βουλή. Ο Ιωάννης Μεταξάς και ο Ελευθέριος Βενιζέλος ανασταίνονται και προσπαθούν να εκδικηθούν τους σημερινούς πολιτικούς. Εσείς παίζετε ως δημοσιογράφος του Σκάι, ο οποίος στην προσπάθειά του να κάνει αποκλειστικό ρεπορτάζ μπλέκεται άθελά του και προσπαθεί να εξοντώσει διάφορα zombies, ώστε να βρει τους Βενιζέλο και Μεταξά. Οσο για την τιμή του, μην ανησυχείτε, δεν θα δώσετε δραχμή. Το Υπουργείο Παιδείας αποφάσισε να διαθέτει το game μαζί με τα βιβλία ιστορίας στις τάξεις του λυκείου, ώστε τα ελληνόπουλα να διδαχθούν καλύτερα την ελληνική ιστορία. Αθάνατο ελληνικό δαιμόνιο!!!

Η Lara γυμνή

Επιτέλους, το "Alien Look" είναι στην ευχάριστη θέση να σας ανακοινώσει το cheat που σας επιτρέπει να παίξετε με την Lara γυμνή. Στρωθείτε λοιπόν μπροστά στο PSX και πατήστε: 1 βήμα μπροστά, 1 βήμα πίσω, πέντε στροφές, ανάψτε φωτοβολίδα, πυροβολήστε την τίγρη στο πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού, ένα άλμα μπροστά και ιδού: Η Lara όχι απλώς γυμνή αλλά χωρίς ούτε ένα φύλλο συκής να την καλύπτει. Για να μην παραπονιέστε ότι δεν σας προσέχουμε... Κρεμάστε λοιπόν την τηλεόραση πάνω από τα κρεβάτια σας και... καλή διασκέδαση!

Duke Nukem 3D

Παίξτε ως μπαλαρίνα-μισθοφόρος. Πώς; Πολύ απλά, πατήστε στο "Options": Τρίγωνο, Χ, Χ, Χ, Χ, Τρίγωνο, Χ, Χ, Κύκλος, και θα μπορείτε να διαλέξετε είτε το φίλο μας τον Duke είτε την μπαλαρίνα Σίσι Ντιουκνούκεβα.

Ρατσισμός εν Ελλάδι...

... και τρομοκρατικές οργανώσεις: Ηταν ένα βροχερό απόγευμα και καθόμουν σκεπτικός στο γραφείο, προσπαθώντας να γράψω το "Alien Look" Απριλίου. Εκείνη τη στιγμή ήρθε η γραμματέας και μου έφερε ένα fax, του οποίου το κείμενο με έκανε να ανατριχιάσω (καλά, μιλάμε για τρομερή εισαγωγή):

"Κύριοι,
Σας γνωστοποιούμε πως τώρα και στην Ελλάδα δημιουργήθηκε μια ομάδα φανατικών του PlayStation ονόματι 'B.T.O.P.'. Τι σημαίνει 'B.T.O.P.'; Σημαίνει 'Bourouchovia Tromokratiki Organosi PlayStationadon' και καταφέρεται ενάντια στους Ντιντεντιάρηδες και Σατουρνιάρηδες χρήστες. People, beware!!! Στόχος της οργάνωσης είναι: κάθε μη χρήστης PSX και μία Βόμβα, κάθε εχθρός του PSX και λιθοβολισμός!
Μετά τιμής,
Ο πρόεδρος της Οργάνωσης
Leon 'Master Bourouchas'
Τα μέλη: Niki 'Bouroucha A', Lara 'Bouroucha B', X-Men 'Super Bourouches'"

Εμείς πάντως ως "Pixel" ήδη κάναμε τις απαραίτητες ενέργειες ανεύρεσης και πάταξης της εν λόγω οργάνωσης για το καλό της κοινωνίας. Διότι, κατά παράφραση της γνωστής φράσης, "εμείς ελεύθεροι χρήστες γεννηθήκαμε, ελεύθεροι χρήστες θα πεθάνουμε".



Software Center



& 2 PADS & 1 GAME & MEMORY & 1 DEMO
59.900

2 EXTREME	17.900
ACE COMBAT 2	17.900
ACTUA SOCCER	9.900
ACTUA SOCCER 2	17.900
ACTUA GOLF 2	17.500
ADIDAS POWER SOCCER	9.900
AIR RACE	17.900
ALIED GENERAL	17.900
APOCALYPSE	CALL
AREA 51	16.900
ARK OF TIME - YOUNG PINBALL	17.900
BATMAN FOREVER	9.900
BATTLE PINBALL	CALL
BEDLAM	18.500
BLACK DAWN	18.500
BLAZING DRAGONS	16.900
BLOODY ROAR	17.900
BROAD SEIDES	CALL
BROKEN HELIX	17.900
BUBSY 3D 1	7.500
BUGRIDERS	17.900
BURNING ROAD	9.900
CAESAR'S PALACE	17.900
CARNAGE HEART	16.900
CITY OF LOST CHILDREN	17.900
COMMAND & CONQUER	17.900
CRASH BANDICOOT	17.900
CRASH BANDICOOT 2	19.900
CRYPT KILLER	17.900
CHEESY	15.900
COMMAND'N CONQUEST	17.000
COOL BOARDERS	17.000
COOL BOARDERS 2	18.900
CRITICAL DEPTH	17.900
CRITICOM	16.500
DARKSTALKERS	9.900
DARKLIGHT CONFLICT	16.500
DESCENT 2	16.900
DISTRUCTOR	18.000
DIE HARD TRILOGY	9.900
DESTRUCTION DERBY 2	9.900
DEVIL'S DECEPTION	17.900
DISCWORLD 2	17.900
DYNASTY WARRIORS	16.900
EARTHWORM JIM 2	16.900
EPIDEMIC	16.900
EVERYBODY'S GOLF	CALL
EXCALIBUR	17.900
EXHUMED	18.500
EXTREME PINBALL	17.900
EXTREME SNOW BREAK	17.900
FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP	18.900
FORMULA 1 '97	18.900
FULL TILT BATTLE PINBALL	16.900
FIGHTING FORCE	18.900
FIFA '97	14.900
FIFA SOCCER MANAGER	CALL
GALAXIAN	9.900
G-POLICE	18.900
GRAND THEFT AUTO	CALL
GUNSHIP	16.500
HARDCORE 4x4	17.000
HEAVEN' GATE	18.900
HEXEN	9.900
INDEPENDENCE AU	18.900
INDY CAR	CALL
INT. DELUX SOCCER	9.900
INT. TRACK'N'FIELD	9.900
IN THE HUNT	16.900
JET RIDERS	17.500
JERSEY DEVIL	CALL
JUDGE DREDD	17.900
JUPITER STRIKE	17.900
K1-THE ARENA FIGHTER	17.900
KILEAK THE BLOOD	9.900
KINGSFIELD	9.900
KONAMI OPEN GOLF	14.900
KURUSHI	16.900
LEGACY OF KAIN	17.900
LEMMINGS 3D	9.900
LIFEFORCE TENKA	16.900
LOST VIKINGS 2	17.900
MAGIC THE GATHERING	16.900
MDK	17.900
MECHWARRIOR 2	17.900
MICKEY'S WILD ADVENTURE	15.900
MICROMACHINES	9.900
MONSTER TRUCKS	17.900
MTV SWAMSCAPE	16.000
MOTORTOON GRAND PRIX 2	16.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	17.900
NAMCO MUSEUM VOL. 2	16.000
NBA LIVE '96	9.900
NBA IN THE ZONE	12.900
NBA LIVE '97	15.900
NBA LIVE '98	18.900
NHL BREAKAWAY	CALL
NUCLEAR STRIKE	18.500
ODDWORLD ABE'S ODYSSEY	18.500
OFF WORLD INTERCEPTOR 1	9.900
OVERBLOOD	17.900
OVERBOARD	17.900
PAX CORPUS	17.900
PEAK PERFORMANCE	17.900
PARODIUS	9.900
PGA TOUR '97	15.900
PORSCHE CHALLENGE	16.900
POWER SOCCER 2	17.900
RABOOT	CALL
RAYMAN	9.900
RAYTRACERS	16.500
RAYSTORM	17.500
RALLY CROSS	18.500
RAMPAGE WORLD TOUR	17.900
RESIDENT EVIL	17.900
ROADRACE	16.500
ROCK'N'ROLL RACING	17.900
RAGING SKIES	16.900
RIVEN	18.900
SAMPRAS EXTREME TENNIS	16.900
SCORCHER	CALL
SENTIET	17.900
SOULBLADE	17.900
SPIDER	17.900
STREET FIGHTER THE MOVIE	14.900
STREET FIGHTER ALPHA	16.900
SKULL MONKEYS	17.900
SLAM'N'JAM '96	16.900
SHELL SHOCK	15.500
SOVIET STRIKE	9.900
STAR GLADIATOR	9.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	17.500
SUPERSONIC RACERS	17.000
SPEEDSTER	17.900
STAR WARS REBEL ASSAULT II	17.900
STAR WARS DARK FORCES	17.900
STEEL REIGN	17.900
SOULBLADE	17.900
STREET RACER	16.900
SUIKODEN	16.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	16.900
SYNDICATE WARS	17.000
TEKKEN 2	17.900
THE CROW	17.900
THE CHESS MASTER 3D	16.900
THEME PARK	15.500
THE INCREDIBLE HULK	18.500
TILT	17.000
TIME CRISIS+GUN	27.900
TIME COMMANDO	15.500
TOBAL 1	17.500
TOCA TOURING CAR	17.900
TOTAL NBA '96	16.900
TOTAL ECLIPSE	15.900
TOP GUN	16.900
TOKYO HIGHWAY BATTLE	16.900
TOMB RAIDER	18.900
TOMB RAIDER II	18.900
TOTAL NBA '97	18.900
TRUE PINBALL	9.900
TUNEL B1	16.500
TWISTED METAL 2	17.500
V RALLY	18.500
VICTORY BOXING	16.000
VMX RACING	CALL
WING OVER	17.900
WIPEOUT	15.900
WIPEOUT 2097	17.000
WING COMMANDER IV	18.500
WILLIAMS ARCADE HITS	14.900
WRESTLEMANIA	16.900
X-COM ENEMY UNKNOWN	16.900
ZERO DIVIDE	9.900



& 2 PADS & 2 GAMES & 1 DEMO
59.900

ALIEN TRILOGY	17.900
AMOK	9.900
ANDRETTI RACING	9.900
AREA 51	18.900
ATHLETE KINGS	17.900
BATTLE MONSTERS	17.900
BUST-A-MOVE 3	17.900
BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX	19.900
BLACK DAWN	15.000
BOMBERMAN	17.500
BUG	9.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	16.900
CLOCKWORK KNIGHT	9.900
CRUSADER	22.900
CYBER SPEEDWAY	9.900
CRITICOM	16.900
DARIUS II	9.900
DISCWORLD	17.900
DESTRUCTION DERBY	17.900
DARK LEGEND	16.900
DARK SAVIOR	19.900
DIE HARD ARCADE	16.900
DIE HARD TRILOGY	9.900
DISCWORLD II	18.900
DRAGON FORCE	19.900
DUKE NUKEM 3D	19.900
ENEMY 0	22.900
EXHUMED	19.900
F1 CHALLENGE	19.900
FIGHTERS MEGAMIX	19.000
FIXTING VIPERS	20.900
FIFA '96	9.900
FIFA SOCCER '97	9.900
FORMULA KARTS	19.900
GHEN WARE	19.900
GUN-GRIFFON	17.900
GOLDEN AXE THE DUEL	18.900
GRID RUN	16.900
GALACTIC ATTACK	18.900
HARDCORE 4x4	18.000
HI-OCTANE	9.900
HIGH VELOCITY	16.900
HANG ON GP	16.900
IN THE HUNT	18.900
INDEPENDENCE DAY	22.900
KEIO 2	19.900
KING OF FIGHTERS '95	19.900
LAST BRONX	18.900
LOADED	17.900
MEGAMAN X3	23.900
MIGHTY HITS	14.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	CALL
MR BONES	14.900
MANX TT	21.900
MYST	19.900
MAGIC CARPET	9.900
NASCAR '98	CALL
NBA ACTION '98	CALL
NBA LIVE '97	9.900
NBA LIVE '98	CALL
NIGHTS	20.900
NIGHT WARRIORS	11.900
NBA ACTION	17.900
NBA JAM T.E.	18.900
NHL POWERPLAY	17.9[illegible]
NIGHTS 3D CONTROL PAD	25.900
OLYMPIC SOCCER	19.900
OFF WORLD - INTERCEPTOR	16.900
PANDEMONIUM	19.900
PANZER DRAGON II	20.900
PRO PINBALL EXTREME	19.900
QUAKE	19.900
RESIDENT EVIL	21.900
ROAD RASH	9.900
ROBOTICA	9.900
RESURRECTION - RISE 2	9.900
REVOLUTION X	9.900
SEGA TOURING CAR	18.000
SCORCHER	19.900
SHINING THE HOLY ARK	19.900
SONIC R	18.900
SUPER PUZZLE FIGHTER	16.900
SHOCKWAVE ASSAULT	9.900
SONIC JAM	19.900
STRIKER 96	18.900
STARFIGHTER	20.900
SHINOBI X	17.900
SKY TARGET	14.900
SONIC 3D	16.900
SOVIET STRIKE	9.900
STREET FIGHTER THE MOVIE	16.900
STREET FIGHTER ALPHA	20.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	20.900
SHELLSHOCK	19.900
SIMCITY 2000	20.900
SWAGMAN	21.900
SWWS '98	19.900
THE HORDE	16.900
THE STORY OF THOR 2	17.900
TILT	18.900
THE INCREDIBLE HULK	16.900
TOMB RAIDER	12.900
TORICO	19.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT III	18.900
VALORA VALEY GOLF	17.900
VIRTUA CUP II	19.900
VICTORY BOXING	18.900
VIRTUAL ON	16.900
VIRTUA FIGHTER 2	12.900
VIRTUA COP + GUN	30.900
WARCRAFT II	21.900
WIPEOUT 2097	18.900
WRESTLEMANIA	17.900
WINTER HEAT 2	CALL
WIPEOUT	18.900
WORLDWIDE SOCCER '97	9.900
W.W.S. '98	CALL
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	17.900

NINTENDO 64 & 1 PAD & GAMES
59.900

3D HOCKEY	24.900
BLAST CORPS	19.900
BOMBERMAN 64	15.900
CRUISIN	32.900
DIDDY KONG RACING	18.900
DOOM 64	22.900
DOKAMEN JAPAN	17.900
EXTREME G	29.900
FORMULA 1 JAPAN	32.900
F1 POLL POSITION	29.900
FIFA 64	9.900
HEXEN	29.900
GOLDEN EYE 007	19.900
KILLER INSTINCT	19.900
LABORGHINI 64	22.900
LYLAT WARS & RAMBLE PAD	22.900
MARIO KART USA	30.900
MARIO KART	19.900
MISCHIEF MAKERS	19.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY	25.900
MULTIRACING CHAMPIONSHIP	29.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	28.900
NBA HANG TIME	22.900
PILOTWINGS	5.900
STARWARS	22.900
SUPER MARIO 64	15.900
SUPER MARIO KART	19.900
SUPERSTAR SOCCER 64	22.900
TUROK	22.900
WAVE RACE 64	15.900
WAR GODS	29.900

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΑ

SONY PLAYSTATION & 2 PADS & DEMO GAME
53.900

SATURN & 1 PAD & 1 GAME
49.900

NINTENDO 64 & ISS PRO
69.900

MEGA DRIVE + 2 GAMES
29.900

ΤΙΤΛΟΙ SNES - MEGA DRIVE
1.900-9.900
ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
GAMES 1.500 ΔΡΧ.!

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ

MEGA DRIVE & GAME
9.900

SNES & GAME
9.900

JAGUAR & GAME
9.900

AMIGA CD 32 & GAME
9.900

MEGA CD & GAME
9.900

32X &GAME
9.900

GAME BOY & GAME
9.900

GAME GEAR & GAME
9.900

MASTER SYSTEM
5.000

AMIGA 1200 & 20 GAMES
49.900





ΑΘΗΝΑ: ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΤΗΛ.: 5235260
ΠΡΟΣΕΧΩΣ: ΚΗΦΙΣΙΑΣ 26,
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ "SEE & SHOP"





